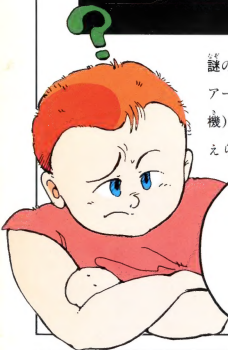
昭和61年1月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第1号(通巻6号) ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックは任天堂の商標です
月刊
ファミリーコンピュータ
Magazine
380 YEN
お正月特大号
新作スクープ16本
●ロットロット ●超浮遊要塞エグゼドエグゼス
●マッハライダー ●ツインビー ●スペランカー
●超時空要塞マクロス ●忍者じゃじゃ丸くん
●ソンソン ●スターラスター
●キン肉マン マッスルタッグマッチ
●バイナリィランド ●ボンバーマン ●いっき
●頭脳戦艦ガル ●ボコスカウォーズ
●ぺんぎんくんwars
◎とじこみふろく32ページ TOKUMA SOFT
EE・LL完全解剖
エグゼドエグゼス ロットロット
◎テクノポリス・プログラムポシェット・本誌★3誌合同★クイズベンチャー
◎最新カセット情報がすぐわかる! テレフォンマガジンサービス開始
大ボリューム34ページ
超ウルトラ技100+1
テクニック
クイズ付き
JANUARY
1

ファミリーコンピュータTM 傑作シリーズ
プラス千円で差をつけろ／ファミコン新時代
CHEXDER
テグザー
12月発売予定
謎の小惑星〝ネディアム〟を探るためのハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟で発進。テグザーは飛行状態（戦闘機）から戦闘形態（ロボット）へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。
日本初のアニメーショングラフィックスゲームなんだ
テグザーが形を変える時、今までとちがってなめらかな動きで変化するんだよ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル3F PHONE044(63)6201
日本初の自動照準ミサイル
ヘエ〜
もちろん連射もOKなんだよ
ふ〜ん

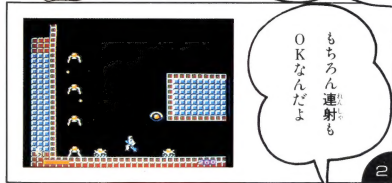
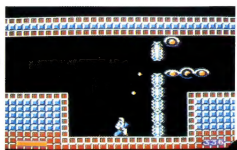
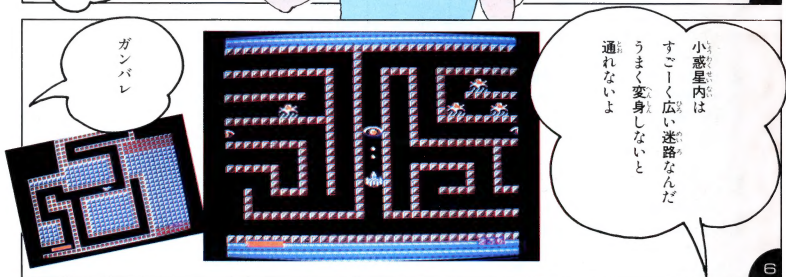
敵は
人工頭脳を
もっているみたいに
攻めてくるんだよ

自動追尾機能付の奴が
いっせいに襲ってくるところは
大興奮！

小惑星内は
すごーく広い迷路なんだ
うまく変身しないと
通れないよ

ガンバレ

完

■標準小売価格／￥5,500　●このゲームは、株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。

この雑誌についてのお問い合わせは往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部まで。電話の場合は月曜日～金曜日(休日を除く)の午後4時～6時の間にお願いします。☎03-459-1700（編集部直通）。なお、12月26日～1月7日まで編集部はお休みです。その間のお問い合わせはご遠慮ください。

●発行人／栃窪宏男 ●編集人／佐瀬伸治 ●編集担当／山森尚 ●編集／村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人・今野文恵・坂井肇・三浦昭彦・諏訪由里子 ●協力／ワークハウス ●情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY
〈制作〉アートデレクション／片野厚子 ●エディトリアルデザイン／㈱アイメックス 池田伊知郎 神田みき 池上純男 石田優子 高橋佳世子 ●表紙イラスト／佐々木けい子 ●ロゴデザイン／小口誠 ●キャラクタデザイン／神田みき ●写真／萩原修・坂井肇・ワークハウス ●フィニッシュデザイン／㈱創文新社 ●印刷／凸版印刷株式会社

きみが好きなゲームの記事はここにある

ゲーム別さくいん

もくじ〜!

ファミリーコンピュータ
Magazine

○これが、タイトル画面。1PLAYか2PLAYかをセレクトすれば、すぐにゲームがはじまるよ

○ポイントエリアにボールをビシバシ落とす。大きな表示の得点があがると気持イイよ

Zゾーン……カニにワイヤーを切られたら、スティック1コ減！

ポイントゾーン……ここにボールを落とす（0点、10点、30点、50点）

ついに完成！ これがファミコン版"ロットロット"だ

「"ロットロット"はいつ発売!?」な～んて電話が、ジャンジャンかかってきちゃってホトホト……。ついにファミコン版が完成したよ！

ファミコン版……。ゲーム内容は業務用と変わらない。最も大きな特徴は、スコアが大きく、見やすくなったことカナ!? そして、赤スティックの影がなくなった。これはオモシロムズくなったぞ！

スティック2本を、うま〜く使いこなせないと、このゲームはできないぞ。まずは、ここで練習。1度や2度のミスであきらめないで……ね！

とにかく動かそう！

キミがコントローラで動かすのは、頭の赤いスティックだよ。緑色のはそのあとをついてくるんだ。どれぐらいのタイミングかをよく見てネ。

あれっ、緑のスティックがない！ 実はコレ、2本のスティックが重なってるんだナ

赤スティックを十字ボタンで動かすと、緑色のスティックがあとからついてくるんだ

どこまでもどこまでも……一定の時間をおき、ついてくる。タイミングをつかんでね

ボールを交換するヨ

さあ、次にボールを交換してみよう。交換したい2つの部屋に、スティックをうま〜くあわせておいて、Ⓐボタンをビシッ！ 〝ビヨ〜ン〟という音がして、ボールが交換。キミはコツをつかめるかな？

2つの部屋にボールがはいっているね。この2つの部屋のボールを交換してみよう

こっちの部屋には、ボールは6コだ！

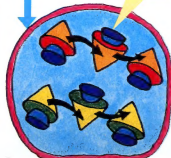
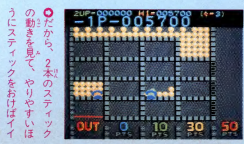
1つの部屋に、ボールは5×3の15コはいるんだヨ

とにかく2本のスティックを2つの部屋におく。緑スティックのタイミングがコツね！

交換終了。ホラっ、2つの部屋のボールがいれかわっているでしょ

Ⓐボタンを押すと、2つのスティックが、クルクルっと回転。これがまたカワイイんだよ〜ん

2色のスティック、どちらが優先!?

「そっか、赤スティックから緑スティックに交換するしくみになってるんだな！」と思ったキミはかしこい！ でも実はちがう。2本のスティックに優先順位はないのサ。

2つの部屋を交換するときには、赤スティックと緑スティックをどちらの部屋においても交換可能

だから、2本のスティックの動きを見て、やりやすいほうにスティックをおけばイイ

●ラウンドごとに、何点までいけば面クリアかが表示されるよ

●1ラウンドでは2万点に挑戦! けっこうカンタンにいけちゃうんじゃないカナ

決められた得点を達成して、次の面にススメススメ!

スティックの使いかたを覚えたら、ゲームスタート! 決められた得点(2万、6万、10万、15万……以後5万ずつアップ)を達成すれば、ラウンドクリアだよ!

ボールの色は8色だ

ラウンドが進むとボールの色が黄→青→桃色→緑→茶→水色→レモン色→ピンクと変わる。ぜんぶに挑戦しようね。

●2ラウンドは青いボール。6万点に挑戦だ!

ROUND 3
LET'S GET 100000 PTS.

●いよいよ10万点。この後は目標得点が5万点ごとに増えていくぞ

ROUND 4
LET'S GET 150000 PTS.

●だんだんムズくなってきた! 壁の開閉パターンを把握しよう!

点滅したら壁が開く

さて、ただボール交換をしているだけじゃ得点はかせげない。壁の開閉を利用してポイントエリアにボールを落としていかなくちゃ……ね。壁の開閉にはパターンがあるんだ。最初は頭が混乱するけど、数をこなすうちにパターンが見えてくるヨ。

●オ〜っとこれはマズイ、左側の壁が全部あいちゃった!! これじゃ、ボールが全部落ちちゃうよ

●これはラッキー! 50ポイントのところにボールがどんどん入っていくよ

●ムムっ! なんだ、この壁の開きかたは!?

興味大 最初はこんなゲームだった

ロットロットの原点をキミは知ってるカナ? 原作者のYUKIちゃんに直撃インタビュー!

はじめまして、YUKIです。ボクは、ファミマガの兄弟誌「テクノポリス」のお手伝いで、投稿プログラマー。ロットロットもともとは「LOT LOT」というMSX用のゲーム(増刊「プログラムポシェット」'84年4号掲載)だったの。初めはカニさんも出てこない粗削りなゲームが、こんなにりっぱになっちゃってウキウキ。また、業務用も楽しいわよ。

●Yuki♡がつくったMSXの画面写真。ファミコン版とはずいぶん違うね

●ゲームセンターのロットロットは、ジッピーレースや10ヤードファイトでおなじみの、アイレム販売株式会社がつくってくれたんだ

Lot Lot

★★★ ヤメてくれ、どいてくれ〜のおジャマキャラクタ2種

ゲームに障害はつきもの。ロットロットのジャマキャラは、Zゾーンのワイヤーを切っちゃうカニさんと、ちょっとヘンなクセをもつ赤玉だ。

Zゾーンの赤いカニ

カニはZゾーンにボールがはいると登場、ワイヤーを切ってOUTにボールを落とす。するとスティック1本減。スティックは3本しかないゾ。

○Zゾーンにボールが入ると、カニがでてきてワイヤーを切っちゃうぞ

○チョッキン、やられた〜っ！

○ボールが落ちたらOUTの文字が出て、スティックが1本減っちゃう

○みて、このにくったらしい顔！

○ボールをウマくなくせば、カニはひっこみセーフ

壁をふさぐ赤ボール

もう1つの障害はほかと色のちがう赤いボール。これはヘンなクセをもっていて、壁が開くと左側の部屋には移動するけど、絶対右には動かないんだ。だから一番右の段にあっても50ポイントには落ちてくれない。ただし下には動き、ポイントエリアに落とすとどこでも5000点。こりゃ覚えておくっきゃないゾ！

○ちょっと目立つ、赤いボール。実はこれがクワセものなのダ！

○ホラこうやって壁をふさいじゃう。絶対50ポイントには落ちないんだ

○この赤玉は、いちばん下の段においといて……

○ウマくおとすと、実は5000点のボーナス!!

ボールの数とカニの速度は反比例

Zゾーンにボールがはいっちゃうとど〜もアセっちゃうよね。でもアセリは禁物。ここでも頭を使えばウマイ必勝法があるよ！ 秘密のカギはカニのスピード。Zゾーンのボールの数が多いほど、カニのスピードは速いのだ。"これは！"と思った時は、とりあえずボールの数を少なくしよう！

○ウヘっ、間に合わない！ とりあえず数の少ないところと交換だ

○そして、さらに空いているところを捜す

○ふ〜う。なんとかギリギリセーフだぜい！

赤玉を有効に使う法

ジャマな赤玉のクセを利用する方法があるよ。赤玉が壁をふさいでいる間、そこの壁は閉じないのダ。どう、ウマく頭を使って作戦勝ちネ！

○これでボールを集めればこっちのモン

ふだんは画面にボールが少ないほうがイイ。でもボーナスのときは、いっぱいあったほうがおトクだね

面クリアのあとのボーナスは得点2倍でかせぎほうだい！

ラウンドをクリアすると音楽が速くなり、お楽しみのボーナスステージだ。一番右下の壁が8秒間あきっぱなしで、得点は1コにつき100点だ。

ボールが変わったら

ボーナスラウンドではボールの色がうす緑色になり、もう壁は開閉しない。今あるボールをどれだけ右下の部屋に集められるかがポイントだ。

全部落として1万点

画面上のボールをすべて下に落とすと、さらにうれしい1万点のポイントアップ。ただし壁をふさぐ赤玉がいると、このボーナスは不可能だよ。

1玉100点、ビシバシ落として

画面上のボールを全部なくしたら

さらに1万点のボーナスポイントだ！

キミだけに教えてあげよう、ロットロット攻略6大原則！

ボールはバラさない

ボールはかため、空部屋を多くしておくこと！そうすれば、カニがきてもアセらなくてすむよ！

ボールはかためておいたほうが得点をかせぎやすいよね

Zゾーンのそばにボールをおかない

Zゾーンのそばにボールがある＝Zゾーンにボールが落ちる。最も基本的なことだ。

すぐZゾーンにボールが落ちちゃうんだもん。気をつけて！

なるべく右のほうにボールを集める

ポイントは右側にいくにつれ高くなる。右へ右へ……早くラウンドクリアするコツだ。

ボーナスのときも、右側にかたまってたほうが集めやすい

ムダな動きはしない

ムダなスティックの動かしかたはしないこと。クネクネぐるぐる……なんて、イザというときに身動きとれないぞ。

壁の開閉パターンを把握すること

壁の開閉にはパターンがある。これを覚えて、スティックを都合いいように動かそう。

最後まであきらめない

スティックは3本しかない。Zゾーンにボールは落ちる。ちょっとシンどくっても、しつこく粘ってこそ勝者だ！

赤玉はここでもジャマものなのダ

ボーナスでも赤玉のクセは変わらない。下には落ちないのダ。

せっかくのボーナスなのに壁を……ふさぐ赤玉はまったく失礼なヤツだ

パスワードを見つけてメンバーズステッカーをもらおう

高得点を出してパスワードを見つけたキミにはメンバーズステッカーをプレゼント！くわしくは108ページを見てね。

メンバーズステッカーをもらってカセットにはれば キミだけのカセットだね！

もらえるステッカー	クリアする得点	もらえる人数（先着順）
シルバーメンバーズステッカー	50万点	2000名
ゴールドメンバーズステッカー	200万点	500名
プラチナメンバーズステッカー	500万点	100名
ロイヤルメンバーズステッカー	1000万点	10名

テクノ・ファンタジー
株式会社タイトー
2-5-3 ☎03-264-3590(スカイ・デスト
一発おみまいします。
SKY DESTROYER
スカイデストロイヤー
限りなく空中戦に近い、
3-Dアクションゲーム。
激戦のフィリピン洋上で、
ある作戦が　てられていた。
君は、選ばれた　戦練磨のパイロット。
ゼロ戦で大空せま　と暴れまくり、
目ざすは敵の巨大基　だ。
敵戦闘機を撃ち落とせ。　撃機、
戦艦からの砲火の雨をかい　くぐれ。
空中戦　リアルな迫力と興奮が
君をつ　てはなさない。
3-Dアクシ　ームの決定版、
ついに登場。
ファミリーコンピュータゲーム
新発進 標準小売価格 4,500円

12月25日発売

TOKUMA SOFT

5200円

巨大化昆虫型生物の攻撃を2人で協力、全滅させろ!!

ゲームセンターで人気だったエグゼドエグゼスは、ブキミな昆虫相手のシューティングゲーム。2人同時にプレイできるのも、大きな魅力だったよね。ゲームセンターの興奮をそのままに……ファミコン版は、な〜んとわがTOKUMA SOFTより発売しちゃうのダ!

カーネル号

サージェント号

ストーリー

ここは地球から6000光年離れたある惑星。昆虫型巨大生物EXESの攻撃に対し、科学者たちは2機のEXES撃退用メカ、カーネル号とサージェント号を造った。しかしEXESの秘密兵器、EXED EXESの完成も近い……。

急げ! キミはカーネル号(サージェント号)にのりこみ1日も早くEXESを全滅させるのダ。

ROUND 1

16ラウンド制覇をめざせ!!

1PLAYERはカーネル号、2PLAYERはサージェント号を操作。2人で協力、Ⓐボタンのレーザー砲を連射させ、敵を攻撃しながら全16ラウンドを制覇しよう！　各ラウンドの最後のほうでは、要塞をやっつけないと先へ進めないよ。Ⓑボタンの電磁波砲も有効に使おう！

ラウンド1の全マップ。ハチの巣のような地面にはレーダーや砲台。さらに空中キャラが攻撃をしかけてくる。要塞を倒せばラウンドクリアだ！

昆虫たちの攻撃はすさまじい　レーザー砲連射でたちむかえ！

ゲームを始めると敵キャラクタがいやになるくらいワンサカでてくる。レーザー砲で、どんどんやっつけていこう。先へ進むほど数も攻撃もはげしいよ。

狙いを定める小虫たち

敵キャラの中で一番のザコがこの小虫たち。ただし、常に編隊を作り、スピードも速い。さらにプレイヤーめがけて飛んでくるのだ。ウマく動かないと、すぐやられるぞ！

いつも画面のすみから出現

ハエ

レーザー砲1発でOUT。得点は100点

途中、向きを変えプレイヤーめがけてくる　さらに1匹が2発の弾を発射する

アブ

画面上よりグルグル回転しながら降りてくる。1発でOUT、100点

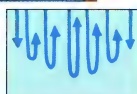
下のほうにくると弾を1発撃って攻撃

編隊を全滅させると、500点もらえちゃう

スティングレー

7匹同時に出現。1発でOUT。100点

画面の上より7匹編隊で出現

画面上で一列に静止したあと、中央から順にプレイヤーめがけて突こんでくる

この編隊を全滅させると、さらに1000点もらえるよ！

クワ

1発でOUT　100点　攻撃はしてこないが……

左右2匹ずつ、ほぼ同時に出現するよ

画面の中央で一度向きを変えてつっこんでくるんだ

トンボ

1発でOUT　100点。出現と同時に弾を3発撃つ

画面下のほうからやってきて……

見てよ、この弾の数！　こんなのよけきれる!?

ほかにも手強い敵が!!

昆虫のほかにもブキミな敵キャラがいる。ドクロマークの"ラフスカル""スピンスカル"そして突然ワープして出現する"デスラー"に注意。

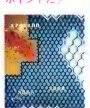
ラフスカル

○アゴをカクカク。ラフスカルはレーザー砲5発でOUT

○グルグル回転、ドクロ編隊はいつも8コ出現

○画面の上から下へ……

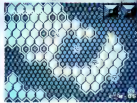
○1～4コまで各500点　5コめは1000、6コめ2000

○7コめ3000、最後は5000点のハイポイントだ!

電磁波砲で敵の弾を消す

電磁波砲とは、画面上の敵の弾をすべて消滅させてしまうというスゴいワザだ。ただし、画面の右下に表示してある数(ゲーム開始時は3)しか使用することができないので要注意!

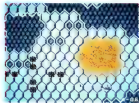
この電磁波砲は、自機が増えると出現する佐吉をとれば増やすことができるよ。

スピンスカル

○ドクロマークのもう1コがコレ!

○スピンスカルは左右に体をゆらしながら出現。レーザー砲5発でOUT。得点は500点

○こ～んなふうに動くよ!

デスラー

○ワープしてきて、突然出現。1発でOUT。得点は1コ100点、全滅させるとさらに1000点だ

○ホラ、またワープ。いつまでもほっておくと、そのうち攻撃してくるぞ!

地上からの攻撃にも十分注意! レーダー、砲台は壊してしまえ

地上キャラは大きくわけて2種類、レーダーと砲台だ。とくに、砲台はプレイヤーめがけて攻撃してくるから注意。空中キャラばっかりに気をとられているとアブナイぞ!

攻撃はしないレーダー

何種類かある地上キャラのなかで、攻撃をしかけてこないものがレーダー。レーザー砲を連射して、どんどんかたづけていこう。

○EXESのレーダー基地　レーダーには2種類あるぞ

○レーダーは、レーザー砲2発でOUT　200点だ

○ウワっ、すごい攻撃。ここは電磁波砲の力を借りて……

○佐吉をとると電磁波砲の使用可能回数も1回増える

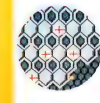
○コントローラのBボタンであら不思議、敵の弾が消えた

点滅しながら動く砲台

EXESの砲台は5種類。どれも画面上で点滅し、カーネル号やサージェント号が近づくと攻撃をしかけてくる。ひとつひとつのクセを覚えて、レーザー砲で攻撃だ!

○左：2発でOUT、200点
右：3発でOUT、1000点

○○砲台の点滅。上と左の写真の砲台は同じものだ

○十字方向に弾を撃つ。5発でOUT、500点

○左：2発でOUT、200点。右：左右に動き、3発でOUT、得点は500点

あれ、フルーツに変身した!!

レーダーと砲台に秘密があった! な～んとレーザー砲をお見舞いすると、フルーツに変身しちゃうものがあるのだ。

○緑色の丸型レーダーを攻撃していると……

○これをとると2000点なのダ

○あらら、リンゴに変身!

いちご=2000pts

パイナップル=10000pts

巨大化したオバケ昆虫たちは1発、2発じゃ倒せないのダ

このゲームのもうひとつの敵キャラは、巨大化した5種類の昆虫キャラ。このオバケ昆虫たちをウマク倒せばハイポイントだ！　ただし、10～15発撃たないと倒せないのダ。

動きにパターンがある

この昆虫たちには、それぞれ動きのパターンがあるんだ。このパターンを覚えておいて、〝あっ、出た〟と思った瞬間先まわりして撃つのがコツだ。

○ブキミな巨大化昆虫たち。出現した瞬間から先まわりしてレーザー砲を撃て！

○ザッザッザッとブキミな音をたてながら出現

○10発でOUT

○画面上をしつこく回転している

イモムシ=3000pts

○レーザー砲10発でOUT

○動きのパターンはこう。覚えておこうね

ポイントキャッチは1人だけ!!

敵の編隊や巨大昆虫を倒すともらえるボーナスポイントだが、実は2人でプレイするときは、最後のひとつ、または最後の1発を撃ったほうのみもらえるんだ。チョっとセコかった？

○イモムシを2人で協力、やっつけよう

○しかしカーネル号得点変わらず……

○トンボの動きはしつこいぞ

○このように動きのパターンは複雑だ。把握するのもムズカシイ!?

トンボ=5000pts

○レーザー砲を13発当てなければダメ

○動きが速くておいつかない！

○画面右下より出現し、三角形を描き消えていく

カマキリ=3000pts

○カマキリも10発でOUTだ

ジャンボキャラの攻撃

巨大化昆虫たちは、小さな昆虫たちと同じ大きさぐらいの弾を撃って攻撃してくる。この弾は、レーザー砲を1発撃てば消すことができるんだ。ただし、自機の得点にはならないよ。

○画面左上より出現。大きく回転して右側より消えていく

クワガタ=5000pts

○15発撃たなければイケナイ強敵だ

これがウワサのフラッシュ攻撃

ゲームプレイ中、敵のキャラクタ数が多くなってきたら要注意！　キケンなフラッシュ攻撃がはじまるゾ！　フラッシュ攻撃にあうと、画面がチカチカ、よく見えなくなり、キミのコントローラ操作も思うようにいかなくなってしまうのダ。できればお会いしたくない、このフラッシュ攻撃。攻略法は、画面上の敵キャラを少しでも少なくすることだ。出現した敵キャラたちをひとつひとつ確実にやっつけていれば、フラッシュ攻撃は防げるぞ！

○ふだん点滅しないキャラクタが光りだしたら要注意！

○イモムシが弾を撃ってきたぞ

87ページからのエグゼドエグゼス ロットロット
EE LL
完全解剖も見てね！

敵の攻撃がスルどくて……！
パワーアップで反撃しちゃえ

たくさんの敵キャラ、強力な攻撃……。たちむかうためにはパワーアップが必要だ。ゲーム中出現する丸パウをとって反撃にでよう。丸パウには2種類あるぞ。

弾の威力が強くなる

まずはPOWの文字が黄色い丸パウ。これをとると、カーネル号（サージェント号）は変身！ 弾の威力が強く、敵に当たりやすくなるんだ。

○どっちがとっても威力は同じ。ケンカなんかしないでね！

○これが黄色い丸パウだ!!

○丸パウをとると変身。弾の幅が広くなった！

○変身前のカーネル号。丸型の弾はチョットたよりない!?

3連弾でさらに強く！

もうひとつの丸パウは、POWの文字が白い。これをとると、弾が3連になり、さらにパワーアップだ!! これなら敵編隊も巨大昆虫もコワくない!?

○白パウをとったカーネル号

○これをいただけば3連弾に変身だ

○弾の威力が強くなり、さらに飛行距離も長くなったぞ！

○丸パウをとったサージェント号。カーネル号との差を見て！

○画面が黒く変わったら、ハイポイントエリアに突入だ！

あれ、さかさパウ!!

あれ、この丸パウは文字がサカサマだよ！ 実はこれ、"ウォップ"というパワーダウンキャラなんだ。ウォップをとると、せっかく変身、パワーアップしていた自機がもとにもどってしまうから注意。

ただし、これをとると1万点のポイントアップ。変身前だったらぜひ手にいれたいね。

○あら、POWの文字がウラ返し

○サージェント号がもとにもどっちゃった。でもウレシイ1万点!?

○でも、バグなんかではないのだ！ たとえばこれをとると……

ハイポイントエリアのボーナスで、一挙に得点アップだ！

ハイスコアをねらうなら、ウレシイ、ハイポイントエリアを有効に使おう！ ゲームプレイ中、画面がまっくろになったら、そこがハイポイントエリア。出現する黄色いPOWで敵をフルーツに変え、高得点をねらえ！

○ウレシイ、ひとつぶ2000点なのダ！

○黄色いPOWをとれば敵はフルーツに変化！

○ここのラフスカルは攻撃してこないぞ

○巨大化昆虫も、ハイポイントエリアではフルーツに変身！ このジャンボイチゴは、とれば1万点のビッグボーナスだ

コンティニューがあるよ

最初はきっとムズカシくて、なかなか先に進めないこのゲーム。でも、コンティニューモードがついているから安心して！ また同じ場所からプレイできるぞ！

○自機全滅後約40秒間表示

○Ⓐ Ⓑボタンを両方押そう

EXED EXES

でた〜っ、これが浮遊要塞だ 撃って撃って撃ちまくれっ！

ラウンドクリアの前には、必ずEXESの浮遊要塞が出現する。この浮遊要塞には数種類の砲台、コア（核）、ラフスカルが配置されている。この障害キャラをすべて倒すと要塞を倒したことになり、次へ進めるのダ。

要塞の前には弥七出現

要塞出現のめやすとなるのが弥七の出現と音楽が変わること。弥七は必ず4つずつの編隊を組み出現するんだ。また、そのひとつずつがカーネル号（サージェント号）めがけてつっこんでくるので注意。

弥七

○要塞出現のめやす。1発でOUT、100点

4つの形の要塞たち

要塞には4つの形があり、16ラウンドまでには、それぞれ障害ガランダムに配置されている。これらをすべて倒して先に進もう。16ラウンドの最後にいるのがEEだ。

エグゼド エグゼス

○ラウンド16の最後にいるのがEXESの秘密要塞"EXED EXES"の完成品だ！

砲台

○8発でOUT、2000点 攻撃はしてこない

コア

○25発でOUT。1コ5000点だ

ラフスカル

○5発でOUT 1コ500点

エグゼド1号

○エグゼス1号の改良品。EEの完成間近！

○十字架を2つつなげたような形をしている

エグゼド3号

○EXESの試作品第1号。ツヨイ……！

ツインクル

ヘブコン

○一番最初に出現するH型浮遊要塞だ

コアを先にやっつけてしまおう

要塞に配置されている障害物のなかでも、やっかいなのがほかのエネルギーとなっているコア。早めにやっつけてしまおう！

○なんだなんだこの攻撃は　○コアを先にやっつけて！　○あとはスイスイおまかせ　○全滅させると2万点！

EE・LLのおひろめだ！ TOKUMA SOFT発表会

LL・EEの記事はどうだった？ 早くゲームしたいと思った人も多かったんじゃないかな。まてまてあわてるな！ じつは12月の25日、も〜い〜くつねるとおしょ〜がつ〜のころ、2本同時に発売されることが決まった。これは11月6日、徳間書店から発表されたのだ。この発表会には、おもちゃ屋のおじさんたちも参加して、早く来い来いLL・EEと大盛況だった。みんなも首を長くして待つよーに。

○人で埋まった発表会場

○演台中央は徳間社長。操作するのはゲーマー山本

パスワードを見つけてメンバーズステッカーをもらおう

高得点を出してパスワードを見つけたキミにはメンバーズステッカーをプレゼント！ くわしくは108ページを見てね。

○メンバーズステッカーをもらってカセットにはれればキミだけのカセットだね！

もらえるステッカー	クリアする得点	もらえる人数（先着順）
シルバーメンバーズステッカー	50万点	2000名
ゴールドメンバーズステッカー	200万点	500名
プラチナメンバーズステッカー	500万点	100名
ロイヤルメンバーズステッカー	900万点	10名

マッハライダー MACH RIDER

西暦2112年、ひとりのライダーが荒廃した大地の中を走り去って行った……

発売中 任天堂 4900円

舞台は未来の地球！仲間を求めてただひた走れ!!

轟音響くバイクにまたがり、荒廃した大地の中を走りぬける、彼はマッハライダー。今までにないほどのスピードと、デザインモードまである奥行きの深いコースレイアウトで、面白さも迫力もバツグン！の3Dゲームなのだ。

○これがキミ"マッハライダー"の雄姿だ。カッコイイね

突然としてやって来た侵略者たちに街を滅ぼされ、たったひとり生き残ったキミは、新天地を求めてひとり旅立った。キミの乗るのは1kmを3秒で走りぬけるというスーパーバイクなのだ。

駆けぬける前に現れたのが、行く手をさえぎる暴徒たち。装備された2砲のマシンガンを使い敵をやっつけるか、キミの華麗なハンドリングでかわすかで、進撃を続けなくてはならない。果たしてキミは、その道の先に新天地を見つけ出すことができるだろうか。

画面説明

キミのスコア
ショット残
ギア
エネルギー残
バックミラー
残り距離
メイン画面

○これがマッハライダーのゲーム画面だ。画面は流れるように変わっていくので、そのスピードに慣れることがますますキミの課題だ

登場キャラたち

ブラック・カー
○はねとばすことも撃破も難しい最強力暴徒

パープル・カー
○後方から追い越しをかけてくる強力な暴徒

ブルー・カー
○スピードが速く要注意。はばよせに注意だ

レッド・カー
○はばよせはしてこないが強い。3発で撃破

グリーン・カー
○ピンク同様あまり強くない。2発で撃破

ピンク・カー
○1発で撃破できる。一番弱い暴徒だ

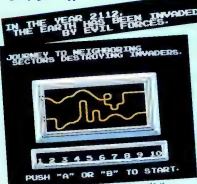
マッハライダー MACH RIDER

FIGHTING COURSE

仲間たちと敵の基地を求めて、ライダーの壮絶な進撃が始まる

アクセルを全開にしたキミのバイクの轟音が、荒野に響きわたる。このマッハライダーのメインとなるのがこのコースだ。ここではそのうちの第6面までのおすすめコースの紹介とアドバイスだ。

COURSE 1A

西暦2112年、悪の軍団が地球を侵略した。走れ！マッハライダー!!

この第1面は、ゲームの中で最もやさしく、最も重要な面だ。というのはこのマッハライダーでは、2面以降では台数制限制になっていて、そのはじめのバイクの台数が、この面のゴールに入ったときのエネルギー残で決まるからなんだ。それだけに、この面はクラッシュせずにいきたいところだね。

ここではⒶコースがおすすめのコースだ。水とオイルのスリップに気をつけて、全速で走りぬけよう。カーブではアウト→インにぬけるように走ればクリアしやすいだろう。暴徒たちは次々と撃破して、得点につなげていこう。

○〈メッセージ訳〉侵略者たちを撃破しつつ、となりの地区へ向かえ！

○前方にヒンク・カーが接近。しかし暴徒は、はねとばすことができる。撃破を狙え！

COURSE 2A

すでに侵略された土地を進む、マッハライダーは進撃を続ける

せっかく次の地区にたどり着いたが、そこもすでに侵略者の手に落ちていた。さらに次へと進撃を続けるキミにすすめるのはAコースだ。障害物は岩だけだが、カーブの数がかなり多いのでハンドルの扱いには十分気をつけよう。

岩は水やオイルと違い、出現場所が決まっているので、その位置さえ覚えてしまえばけっこうクリアするのは楽かもしれない。また、道からライダーが外れてもクラッシュにはならないので、それを利用するのもひとつの手だ。

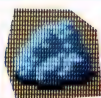
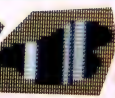
○カーブにさしかかった。インには岩がならんでいるぞ！　アウトを狙おう!!

○〈メッセージ訳〉この先の地区は悪の軍団の手に落ちてしまった！　先へ急ぐのだ!!

GOALすると得点が加算される

ライダーがコースを走りぬけると、そのコースで撃破した暴徒や、障害物の数に応じてスコアが加算される。マシンガンを活用して、高得点を狙っていこう！

○○ゴールするとライダーはかなたへと……

○このようにスコアが、ぐんっと増える。何はなくとも面クリアを目指せ

ボンバーボール	びょう	ドラムカンⒷ	岩	水	オイル	ドラムカンⒶ
○路上を飛んでくる。スピードが速いぞ	○踏むとスリップ！危険な障害物なのだ	○路上に出現。マシンガンで破壊可能だぞ	○路上に出現。破壊できないのでかわすだけ	○やはり上を通るとスリップするぞ。要注意	○上を通るとスリップする。必ずよけよう	○路外にならぶ障害物。ぶつかるとクラッシュ

COURSE 3B

まだ人の姿は見えない。ドラムカンとスリップゾーンをぬけろ!!

SEARCH FOR SURVIVORS IN THE CITY AHEAD.
PUSH "A" OR "B" TO START.

〈メッセージ訳〉先の街で生き残ったものたちを探せ——!

まだこのあたりには、生き残っている人達はいないようだ。キミはさらに先へとひた走る。ここでキミにすすめるのはBコースだ。Aコースは直線コースが少なく、視界が悪いうえに、ボンバーボールが飛んでくるので、危険度が高いんだ。

この第3面の途中で、路面の色が白く変わる範囲があるが、ここはスリップゾーンだ。急ハンドルを切ったり、カーブのときスピードがありすぎたりすると、スリップを起こしてしまうぞ。

また路上には、ドラムカンやひょうなども出現する。破壊できるものはビシバシ破壊すべし! 道はそうすれば開かれるんだ。

コーナーにはドラムカンがならんでいる。撃破して進もう

スリップしたら逆ハンドルだ!

スリップして危険なときは、思い切ってすべっている方向にハンドルをきろう。カウンターステアリングといって、これで体勢を立て直せるんだ。ただし、スリップゾーンでのスリップにはこれは通用しないぞ。

おっと危い! スリップしてしまったぞ

逆ハンドルで立て直しを! よっこらしょ

立ち直ったライダー。ピーピー♬ パチパチ

COURSE 4B

はるかに見える街並の中に果たして人間は残っているだろうか

第4面は、AもBも同じような感じだが、Bコースをおすすめする。障害物はドラムカンと水(ひょうも出現することもある)の2つなので、歩調があえば3面よりクリアは楽かも知れない。

ただし暴徒たちはかなり強力なものたちが出現をしてくる。特に後から接近するパープル・カーは、激突されるとアウトになることもあるので十分に気をつけたい。

これがスリップゾーンだ。ギアを3速にして、エンジンブレーキをかけろ

〈メッセージ訳〉侵略者たちは、最初ここを攻めた 捜索をつづけるのだ!

ドラムカンが立ちならぶ。ジャマな敵は早くかたづけろ!

クラッシュしたライダーは……?

クラッシュしたライダーも、まだ残り数があれば再び走り出せる。この、ライダーの復活シーンがまた楽しく、カッコいいのだ。さすがはヒーロー!という感じだね。

あわれバラバラになったライダー

しかしみごと復活のライダーだ♡

体当たりで敵車を破壊しよう!

暴徒たちが接近してきたら、体当たりをくらわせ、障害物などに激突させてしまうのも有効な手段だ。しかも撃破するよりこちらのほうが、1台あたりの点数は高くなるので、高得点にもつながるぞ。ただし深追いは禁物だ。

右に押しやって、みごとに敵車を撃破。この調子で進撃を続けよう

サイドから体当たり。ただしスピードがなければこちらがやられてしまうぞ

マッハライダー
MACH RIDER

COURSE 5B

まだ人の姿は見えない。孤独な旅はどこまで続くのだろうか…

もうどのぐらい走ったのだろうか。いまだ人の姿は見えないままに、キミは進撃を続ける。

第5面では、Bコースをおすすめしよう。理由はコース図を見ればわかるよね。

ただし、このあたりの面になると、ラクなコースを選んだとはいえ、ゲームのレベルとしてはかなり難しくなるよ。ボンバーボールも、今まで紹介してきた通りのコースをたどってきた人にも初登場する。ボンバーボールは、前から迫ってくるので、暴徒たちよりも速いスピードで接近してくる。出現するあたりでは、スピードを落としていった方が無難だろう。

ドラムカンも不規則なならび方をしているので、無理に全速で走るよりは、じっくりといくよう心がけよう。

最強のブラック・カーが出現 おまけにスリップゾーンなのだ

前方からボンバーボールが接近！ 危い!! よけなくては!!!

NO SURVIVORS. PROCEED TO CITY IN NEXT SECTOR.
PUSH "A" OR "B" TO START.

〈メッセージ訳〉この街には、生き残った人達はいなかった。次の地区にある街へ進撃を続けるのだ！

COURSE 6A

侵略軍の気配の漂う街を、キミはさらに進撃する…どこまで？

人影が見えたと思ったのもつかの間、その姿は人の姿ではなかった。まだ時はあまりたっていないようだ。この先の街こそはと、キミは走り続ける。

第6面では、直線の長いAコースを選ぼう。直線でなら前方に障害物があっても、撃破できる率は高い。撃破できないものでも、よけやすくなるからだ。

ブラックの暴徒も登場する。はじきとばすことの難しい敵だけにかなり手こずるかも。しかし街は目前、走りぬくしかないゾ！

BEWARE, CITY IS OCCUPIED BY INVADING FORCES.
PUSH "A" OR "B" TO START.

〈メッセージ訳〉気をつけろ！ この街は[illegible]に落ちているぞ……!!

[illegible]かに。前方にカーブの入り口が見えているぞ

他にもこんなに楽しめてしまうぞ

ENDURANCEとSOLO COURSE

このコースは一定時間内に決められた距離を走ればクリアというものだ。ただしその距離はだんだんに長くなっていくぞ（もちろんTIMEも少しずつ長くなる）。ENDURANCEでは、暴徒も出現し、FIGHTINGのときと同じ感覚でゲームが楽しめるが、SOLOでは、なんと道を走るのはキミひとりだ。ただひたすら走るのみというこのコースだけれど、練習用にはもってこいのモードかも知れないね！

DESIGNモードでさらに遊んじゃおう！

極めつけ！ このマッハライダーになんとDESIGNモードまであるゾ！ キミのつくったコースが、画面上でみごとな3Dになり、しかも走りまわれちゃうなんて、とても素敵なことだネ。思わずウキウキ気分だ。

左上の表示がタイムカウントに変わる。エネルギー残もないね

TIMEが250カウントの間に20kmを走りぬけなくてはいけない

こんなコースを作ってみたテストランもしてみよう！

下のパーツを選んで、上の枠の中に配置していけばいいんだ

このように豊富なモードが、デザインには用意されているぞ

ツインビー

1月1日発売予定
コナミ　4900円

仲良し兄弟のドンブリ島奪回作戦!

おかしなキャラクタたちがどんどん登場！　今までのゲームとは一味違ったみらくるシューティングゲーム、それがこの"ツインビー"だ。ゲームセンターでの興奮もそのままに、ファミコン版のおでましだぞ！

平和な島に現れた、スパイス大王の5つの軍隊に立ち向かえ!!

所は平和なドンブリ島。しかしそこに現れたのが、4人の将軍とその軍隊たちを率いたスパイス大王。大王はその絶大な戦力にものをいわせ、島に伝わる宝の玉を奪い取ったうえ、島の統一をたくらんでいたのだ。けれどそこで立ち上がったのが、変り者の科学者シナモン博士。"ツインビー""ウインビー"という2機の戦闘機に、2人の息子たちを乗せ、平和を取りもどそうと、飛び立たせたのだ！

ツインビーたちには、地上の敵をやっつけるための武器Ⓐボタンと、空中の敵をやっつけるための武器Ⓑボタンが装備されている。2つの攻撃を使いわけながら、進撃をしていこう！

救急車
○攻撃をうけ、地上攻撃不可能なときのお助けマンだ

ウインビー
○弟機　2つの窓が特徴だが、性能はツインビーと変わらないぞ

ツインビー
○兄機　まあるいドームがひとつ目でかわいい　空中と地上攻撃が可能だ

いちご
○攻撃能力はあまりない　赤くてオイシソウな感じだ

STAGE 1

全マップ

まずはドンブリ島の海岸線での戦いだ。オニオンヘッド将軍率いる野菜軍を前に、キミはどう戦う？　まずは作戦をじっくりとね！

イラスト／山坂サダオ

オニオンヘッド将軍

ステージ1の親玉だ。まわりを回転する護衛をつけているぞ。まわりをやっつけて、スキを狙わなければいけない

雲

ただ意味もなく、プカプカ浮いているようだが、ベルが出現する

タケノコ

ステージ1～3で地上から攻撃をしかけてくるぞ

ピーマン

2段階の攻撃をしてくるので注意が必要。後方からには特に注意

なすび

形はかわいいが、簡単な攻撃をしかけてくる。3機編隊で出現

さやえんどう

画面いっぱいに、4機編隊で攻めてくる。先手必勝で！

だいこん

いちごよりは少しスルドいカーブでツインビーたちに迫ってくる

きれいな景色だな、なんて見とれている場合じゃないのだ。島の平和はどんどん失なわれている。先を急げ！ツインビー!!

野菜軍たちは、ただツインビーたちめがけて突っこんでくるだけで、あまり複雑な動きはしてこない。発射してくる弾の量も少ないので、先へ進むことはあまりむずかしくないんじゃないかな。

海の青さが思わず目にしみてしまうような画面だけど、ツインビーたちの戦いはまだこれからだ。このステージのうちに必要なパワーアップをすませて、次のステージに向かおう。さて、そのパワーアップの方法は……？

正義の力でパワーアップだ

敵の強さにはツインビーたちももうタジタジ。けどここで負けているわけにはいかないぞ。島の平和のために、あちこちで出てくる不思議なアイテムの力を利用して、パワーアップを重ねちゃおうよ！

ベルをとってミラクルパワー

プカプカと漂う雲。なぜかこの中に、ふしぎなベルが隠されているんだ。このベルは、ツインビーたちが撃つことにより色が変わる。そしてそれを受けとめることにより、それぞれの色に応じた、ミラクルパワーがもらえちゃうんだ。

ベルの色は5色。キミはどのベルを選んでみる？

こんなふうに、雲を撃つとその中からベルが出てくるんだ

YELLOW スコアアップ

黄色のベルはスコアアップだ。500点から始まり、ベルを連続して取ることで、最高1万点のスコアになるぞ。ハイスコアには欠かせない！

BLUE スピードアップ

青色のベルを取ると、移動するスピードがアップする。4個まで取ることが可能だ。

WHITE ツイン砲パワー

白色のベルを取ると、空中戦用の砲が、一度に2発発射できるツイン砲になるぞ。

RED バリアパワー

赤色のベルによって、自機のまわりにバリアをはることができる。敵の弾も、敵機も、決められた数以内なら、へいきのへいちゃらになるんだ。

REDベルを取ると、たまごのような敵がツインビーたちに襲いかかる

FLASH 分身パワー

点滅しているベルを取ると3機の分身がつき、飛来物に対しての攻撃力がぐぐ〜んとアップしちゃうぞ。

2人団結で合体パワー

2人プレイのときには、タテ合体とヨコ合体によって、ちょっと違った攻撃をすることができる。一致団結、協力しあえば、ピンチをみごと切りぬけられるかもね。

スター攻撃

タテに合体すれば、イッキにおうぎ形に弾が出るのだ

ファイアー攻撃

ヨコ合体をするとファイアーボールによる攻撃ができる

地上物攻撃でスーパーパワー

地上から攻撃をしてくるものを破壊すると、そのあとにいろいろなものが出現する。その上を通過することによっても、ツインビーたちはいろいろなパワーを得ることができるんだ。ベルではできないスーパーパワーもあるから、決しておろそかにすることはできないぞ！

地上物（ちじょうぶつ）

地上物には上の3つかある　いつまでも同じキャラクタしか登場しないたろうと思ったらマチカイだ！

画面上の敵がやっつけられる

自機が1機増えちゃうのだ！

3方向に弾が出るようになる

さくらんぼとりんごはそれぞれ得点源。100点から500点まてかある

待ち受ける4つの軍隊！

ステージ1でみごとパワーを身につけたら、スパイス大王目ざして、残りの4つの軍隊との戦いが始まるぞ！　敵だけれども、ちょっとユニークなキャラたちと、そのステージをすこ～し公開！

STAGE2 ステージツー

台所用品軍

ナベ、カマ、ドンブリ……。とても敵キャラとは思えないような台所用品たち。飛行形態はジグザグのものが多く、一度通り過ぎて下から攻めるといったフェイントはまだしてくることはない。

パラレルディッシュ将軍

○護衛たちはワープのように突然、現れる

ドンブリ

○ジグザグに迫ってくるのだ

オカマ

○フタがカパッとあいてくるぞ

お皿

○クルッとせん回して、上方に去っていってしまうよ

ナベ

○カーブを描きながら2段攻撃

STAGE3 ステージスリー

動物軍

動物のようなキャラクタたちが攻めてくるステージ3。敵キャラの動きがしつこくなってくるのもこのあたりだ。

ただしその動き自体は、あまり複雑ではないので、パターンさえ読み切れば、乗り切ることはそう難しくはない。

タコ

○赤くなると危険！　こちらに迫って来る

ゾウ

○ひたすら直進してくるだけのキャラだ

タイガーシャーク将軍

○4匹横一列にならんだ護衛たちを、ひき連れている。意外と弱かったりするのだ

カニ

○タテ、ヨコと直角に曲がり、一直線！

STAGE4 ステージフォー

文房具軍

どこかで見かけた文具たちが攻めてくるのが、このステージ4。敵キャラの動きも複雑だし、弾数も多く、フェイントもかけてくるぞ。とにかくひたすら、撃つのみだ！

ペン

○ヒョコっと現れて弾を撃っていく。動きがヒョーキン

スタンプ

○ペッタンとホントにスタンプしてるみたいに動くよ

ビーズ

○ゴツゴツしている。動きがシツコイので要注意

クローテバイス将軍

○速い動きの攻撃はかなり手強い。護衛もけっこう強いぞ

STAGE5 ステージファイブ

花・IC軍

ついにスパイス大王に接近したが、ここでは合同軍隊がキミを待ち受けているのだ。激しい攻撃にキミは耐えられるか。

つりがね草

○くねくねと迫り、弾を撃ってくるぞ

豆電球

○敵キャラの中で最もイヤラシイぞ

バラ

○画面の端ではねかえり、攻撃をするぞ

トランジスタ1

○画面の端でバウンドするようにはねかえり、攻撃をするぞ

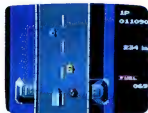
スパイス大王

○画面全体をせん回しながら、激しい攻撃をしてくる

石野君のヒミツテクニック

勉強バッチシ、これっきゃない。

ハイパースポーツ編

ゲームしているの？勉強してんの？ネエ、石野クン。「ヘッドホーンで音だけ聞いて的をねらう。これで集中力がつくんだよ。テストが近くてイライラしても、だいじょうぶさ。」オーッと！これはマイッタ。音だけ聞いてカンで打つ。たしかに集中力が必要だけど、ホントに勉強してんの。テストの結果、おしえてね、石野クン。

ロードファイター™

ハイパーオリンピック™

ハイパースポーツ™

ハイパーショット™

近日発売

ツインビー

2人同時プレイ可能！

¥4,900

ファミリーコンピュータ用カセット

ロードファイター	¥4,500
ハイパーオリンピック	¥4,500
ハイパースポーツ	¥4,500
ハイパーショット	¥2,000

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の承諾なしに海外への出荷はできません。
●お問合わせ窓口 TEL 03 262 9110

Konami.

CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

スペランカー

SPELUNKER

TM

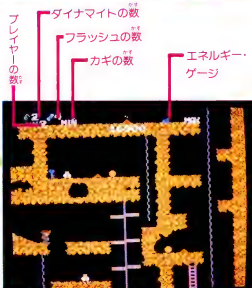
スリルとアクションいっぱい洞くつ探険

キミも一度ぐらい洞くつ探険をしている夢を見たことがあると思うんだ。そんなキミの夢をアイレムがファミコンゲームにしてくれた。それがスペランカーだ。とにかく、ドキドキ、ワクワクの地底探険ゲームだからキミも一度挑戦してみよう。

12月上旬発売予定
アイレム
4900円

宝物を探しに行こうぜ！

キミは地底洞くつ探険者だ。ある地底深く入りくんだ洞くつには伝説のピラミッドがあり、そこにはぼう大な宝物があると言い伝えられている。そこでキミは、その宝物を求めて、地底洞くつ探険に出発したのだった。

このゲームには、3つのチェックポイントと最終チェックポイントがあり、全部で4面から構成されているんだ。そして、それぞれの面にはいろいろな障害物と宝物、そして隠れキャラとメチャクチャたのしめちゃうゲームだ。さあ、伝説のピラミッドの宝物はキミしだいだ。

これが不思議な地底洞くつの中だ　いかにもムズカシそうだネ　でも、洞くつ探険はまだまだこれからだ

これがキミが操る洞くつ探険の主人公だ

不気味なゆうれいは音楽が変わると現れるゾ

洞くつには、危険なコウモリが生息しているんだ

カギを取ってチェックポイントへの扉を開けろ

このゲームは、チェックポイントまで行くと面クリアとなって次の面に進めるよ。でも、チェックポイントへ行くには、いくつかの扉を開けなければならない。しかし、その扉を開けるのにはカギが必要なんだ。だから、このゲームは、扉を開けるためのカギを取ることが目標なんだ。

カギの色は赤と青の2色。赤い扉は赤いカギ、青い扉は青いカギで開けるんだ。

これが1面のチェックポイントだ!

青い扉は青いカギで開けてくれ

ぜひとも取りたい宝だ!

地底洞くつには、たくさんの宝物が隠されている。やっぱり、地底洞くつ探険は、たくさん宝物を取らないとおもしろくないよね。

宝物には、コインとドル袋の2つがあり、取ると得点が増えるよ。

上の写真は、エネルギーで、これを取るとエネルギーがいっぱいになり、得点も増えるんだ。エネルギーがなくなるとプレイヤーが1人死んでしまうから、キミは、つねにエネルギーに気をつけてほしいんだ。あと、もう1つとても便利なものがあるんだ。それが左の写真、ミラクルだ。これは、エネルギーが増えたり、プレイヤーが1人増えたり、そのときによって違った働きをしてくれるものだよ。このように地底洞くつには、たくさんの宝物が隠されている。とにかく、取って得するものばかりだ。

こんな武器で地底探険に出発だ!

ゆうれいは、Ⓑボタンでやっつけよう。

ダイナマイトで大岩をぶっとばせ!

コウモリをやっつけるにはフラッシュを

1面を作る基本的な障害物

1面は、左の写真のような障害物からできているんだ。ほかにも障害物はあるけど、左の写真のものがよくでてくるんだ。これらの障害物は、Ⓐボタンのジャンプが有効だよ。

このゲームは、断がいや落とし穴に落ちるとプレイヤーが1人死んでしまうので、絶対に落ちないように注意してくれ!

エレベーターはコントローラの十字ボタンで上下するよ

ハシゴは飛びつくときと飛び降りるときに注意しよう

右と左が上下逆方向に動いているんだ。油断するなよ

ロープもハシゴと同様に注意が必要だ

スペランカー

これが1面の攻略法だ！

注 写真は開発中のもので、実際の画面と異なることがあります。

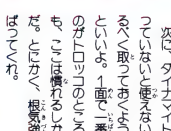
○ゆうれいは少し距離をおいて攻撃しないと自分がやられちゃうゾ

○ゆうれいが少し小さくなったネ。コイツは、なかなかシブトイよ

○ヤッタゼ！　ゆうれいをやっつけたゾ

○十字ボタンの下向きとBボタンを押し、ダイナマイトをセットしろ

○それ、逃げろ！　爆発にまきこまれて死んじゃうゾ

○大きな岩がなくなってしまった。これで先へ進めるネ

1面には、いろいろな難関がキミを待ちうけているよ。まず、ゆうれいは何度も現れてキミの邪魔をするんだ。でも現われる時には、音楽が変わるからわかるよ。

次に、ダイナマイトは、持っていないと使えないのでなるべく取っておくようにするといいよ。1面で一番難しいのがトロッコのところだ。でも、ここは慣れるしかないんだ。とにかく、根気強くがんばってくれ。

○このトロッコが1面で一番の難所だ　タイミングに注意しよう

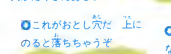
○おとし穴の手前に着地するように距離に注意してジャンプしよう

○このように、上からの土砂が少ないときに通り抜けよう

○オット、あぶない！　ギリギリで落ちずにすんだネ

○ヤッタネ！　でも、こんな土砂がまだいくつかあるんだ

○あとは普通の穴と同じようにジャンプすればいいから、簡単だヨ

○火口から毒ガスが。タイミングに注意して飛び越えろ！

○洞くつには、こんな穴がたくさんあるゾ

○小岩は、ジャンプで飛び越えろ！

○これがおとし穴だ　上にのると落ちちゃうぞ

○ジャンプ一番。き裂に落ちるな！

超時空要塞マクロス

12月中旬発売予定
バンダイ
4500円

アニメで有名なあの「マクロス」が、ファミコン版ゲームになった!! ゼントラーディ軍やメルトランディ軍との宇宙に展開する壮大な戦闘シーンにロマンスをのせて、あの感動を再びよみがえらせる「超時空要塞マクロス」。リンミンメイも登場で新発売!

カウントダウンは始まっている。進めバルキリー!!

ミンメイのたたくドラの音で、マクロスの旅が始まる

統合軍とゼントラーディ軍およびメルトランディ軍の戦いは続いていた。敵艦隊を壊滅し、マクロスの存続のためにバルキリー発進!

START!

(自機)ファイター

自由自在に形態を変え、敵メカ群との宇宙戦を制しブリタイ艦の中枢部を撃破せよ! マクロスの平和とミンメイを守るのはキミの任務だ……

SCORE 2000 POWER R 1

バルキリーのパワーを表示 赤い部分が減ると危機がせまる

反応弾の残数を表示(表示は6個まで)

ラウンド数を表示

ミサイルで攻撃だ!

空戦ポット

画面右側から出現し、上下などの動きはないが集団だとかわしにくい敵メカ

リガード

上下に飛びかう一番多く出現する敵メカ。移動スピードが速い

クアドラン・ロー

確実にバルキリーをねらう最大の強敵だ

バルキリーの3つの形態の特徴を理解し、有効な攻撃方法をあみ出そう!

バルキリー3変形

バトロイド	ガウォーク	ファイター
後向きの攻撃が可能連射ガンポット。	ねらい撃ちに有利な形態。ミサイルは連射ガンポット。	スピードが速いため、速攻攻撃にとても有利。ミサイルは単発。

スペシャル・ターゲット

バルキリーの反応弾を増やす。これを取ると一挙に6発も追加される。

パワーゲージ値増加。ブリタイ艦中枢部を破壊するまでに取っておこう。

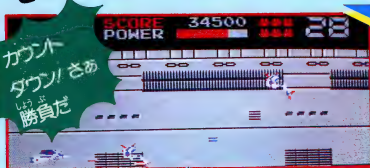
ボーナス点がはいる。ハイスコアをねらうためにはとても便利だ。

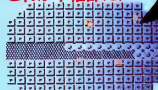
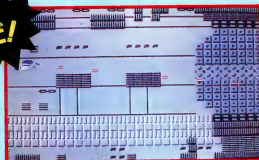
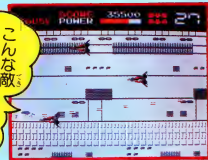
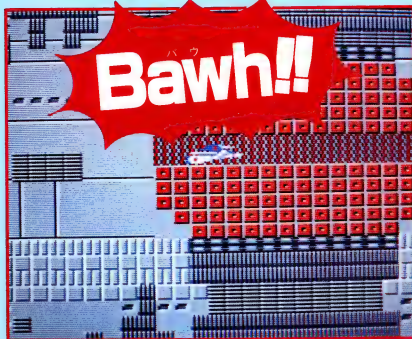
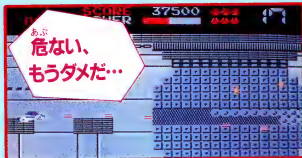
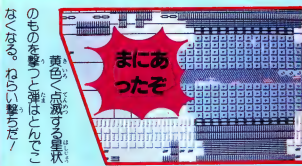
バルキリーが1機増加される。長い戦いにそなえて、欲しいターゲット。

そして戦いは続く

入口をぬけると…

STAGE3 艦内

グラージ
大型の戦闘ポット

ATTACK!

ついにブリタイ艦内に侵入した。ここには破壊最終目的の中枢部がある。艦内に突入した瞬間からタイマーが表示されカウントダウンを始めるぞ。ここからが勝負だ!

いよいよ中枢部の攻撃にかかる。バルキリーよ、これからが本番だ!

黄色く点滅する星状のものを撃つと弾はとんでこなくなる。ねらい撃ちだ!

AND…

再びバルキリーの新たな旅が始まった。マクロスに平和を取り戻すまで、永遠に戦闘はくり広げられるのだった

1つの長い戦いが終了した。敵艦隊の中枢部を破壊するまではらった犠牲は大きい。さあこれからのマクロスの平和を守るのはキミの任務だ!

超ウルトラ技 ドド〜ンと100+1

お正月お年玉スーパーウルトラテクニックイズ付き

この101本のウル技のなかに1つだけウソ技がある。わかった人は66ページをよく読んでスグはがきを出そう

ウルトラテクニック 1

今月の優勝技

チャレンジャー シーン1でチャレンジャーが無敵となる

神奈川県／大久保清和

シーン1で列車の後ろに行き、車内へはいれる入口をとびこえた場所でナイフを投げ続けてみよう。ボヨ〜ンと音がしてボーナス1万点がはいりくじらが飛んでくるぞ。

そうするとチャレンジャーは色が変わって無敵になるんだ。敵にさわるだけで敵をやっつけることができるのだ。

バックに流れる音楽がカンカンといったときにナイフを投げるといいよ。

この位置でナイフを投げるのだ

やった！くじらが泳いでやってきたぞもう無敵だ!!

まっとうくじらによく似たくじらだが目が赤いぞ

くじらにジャンフすると400点はいるんだよぉ♡

パルをやっつけるとなぜかケラになるのだった

紹介する技のレベル

幕下
うーんもうひと息といえるウルテク

十両技
初心者クラスの技 まずは試してくれ

小結技
割合カンタンにできてしまう技だ

大関技
思わずうなってしまう上級の技だよ

横綱技
とにかくすごい技 プロ級テクニック

早くも出た！ チャレンジャーのウルテクだ

今月いきなりの優勝技を出したチャレンジャーだけど、それだけじゃない。まだまだチャレンジャーには、おもしろいことがあったのだ。

チャレンジャー ② トリッペのおそってこない安全地帯を発見した

東京都／高橋弘クン 小結技

シーン1がはじまって、列車の先頭へ行けばなにかおこるかもしれない。

というわけでゲームがスタートしたら左側へいってみた。するとトリッペがおそってこない安全地帯を発見してしまったのだ。

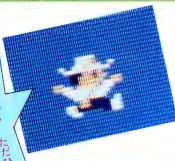
ちょうど王女マリアがHELPといっているところの上にあたる。

それだけじゃない、ジャンプするとなぜか100点もらえるのだ。つづけてジャンプしてドンドン100点取ろう。

スタートボタンでポーズをしているので消えているけど、王女マリアがHELPと言ってるところでジャンプをするのだよ

ジャンプ！ ただひたすらにジャンプするのだ

チャレンジャー ③ 無敵になれるステキなもうひとつの方法

長崎県／戸川勝利クン 横綱技

シーン1でチャレンジャーが無敵になる方法はまだある。敵をやっつけずに、ジャンプしたり伏せたりして列車の中にはいるのだ。

とにかく敵をよけまくっていくとくじらが出てボーナス1万点はいって無敵になる。ただしレベル3以上の列車の外に敵がいるときじゃないとダメだけど…。

敵にぶつかっていけば倒せる

チャレンジャーがパワーアップして色が変わっているよ

ジャンプ、ジャンプで敵をかわしていくしかないのだ

トリッペもナイフでやっつけたいとこだが、がまんしてくれ

超ウルトラ技100+1

©HUDSON SOFT／MOMO

チャレンジャー どうせなら、すばやいクリアでボーナス点を

4 ウルテクニック 十両技

愛媛県／若山喜道クン

シーン1でレベル3以上でもしゲームをやってたら、タイム60以上でクリアしてみよう。ボーナス1万点がもらえるんだよ。バルをジャンプで飛びこえる技をもっていればかんたんにできるはずだ。

○やったね、なんとか60以上でクリアできそうなかんじがする

○ボーナス1万点がはいったのだ、うれし〜い

チャレンジャー 噴水の上でバルと同じ高さにジャンプすると……

5 ウルテクニック 大関技

高知県／松繁健介クン

レベル3以上でシーン3の洞くつにはいると、いやなバルがいる。でもバルで高得点をあげるウルテクがあるよ。バルの右側の噴水にきたら、ジャンプする。うまくバルと同じ高さでジャンプすると100点がはいるんだ。

○ちょうどバルが横にきたあたりでジャンプするのだ。うまくすれば1回のジャンプで100点が3つぐらいポーンと出たりするときもあるよ。タイムがゆるすかぎりジャンプをして点数かせぎをしちゃおうね。いままでいやな奴だと思ってたバルもなんとなくにくめなくなってきたりするのだ

チャレンジャー 得点表示の上へつづけてジャンプすると300点だ！

6 ウルテクニック 小結技

長崎県／穂刈淳クン

トリッペをナイフでやっつけると100点と出る。その100点のところでジャンプするともう100点もらえるっていうのは常識だ。しかしすかさず十字ボタンの左を押しながら、またまた100点のところでジャンプをすれば、もう一度100点がもらえるのは知っていたかな？

○さあてここで200点目のジャンプだぞ でもちょっとタイミングが遅いようなのでうまくいくかな？

○トリッペをやっつけた100点めかけてジャンプ これをすばやくやらないとつぎの100点はとうていもらえないのだ

○いまジャンプしてきたほうへもう一度もどるかんじでジャンプをする これで300点

クイズベンチャー ? さあ、いよいよはじまるクイズベンチャー。まずは軽くウォームアップ。自作面コンテストでこれが解けるか？ときくのは○●センセイ。さて、○にあてはまるカタカナは？→P61へ

ウルテクニック 7

横綱技（よこづなわざ）

チャレンジャー
チャレンジャーが1人増えるくじらはどこ？

茨城県／岡崎浩章クン

さあシーン1をクリアしたらシーン2のウルテクだ。シーン2にも空飛ぶくじらが出てくるのだ。まずまっとうくじらにナイフを投げる。そしてまっとうくじらのいた場所が見えないところへいく。でももどってみるとまっとうくじらは復活しているのだ。そこでまたナイフを投げてやっつける。これを何度もくりかえしていく。

ナイフを1本もはずさずにやっていくと、パワーアップアイテムの出る回数が多くなりだす。15回ほどまっとうくじらにナイフをあてるとくじらが空からふってくる。無敵にはならないがナイフをあてると1人増えるよ。

まっとうくじらか、かわいそうなんだけれどもナイフを投げてやっつける

やっつけたら、ちょっとこのあたりにいてからもどるといい

4回まっとうくじらに、あてたらハワージュエルになったのだ

目が黄色のくじらが空を飛んできたぞ　さわるとハワーがおちるのだがナイフでやっつけるとチャレンジャーが1人増えるのだ

ウルテク 9

小結技（こむすびわざ）

チャレンジャー
これはきれいなキラキラ輝くウル技なのだ

神奈川県／石川哲也クン

シーン3では4つの噴水をつたってキーワードをとりにいくわけだが左端の噴水にたどりついたら右を向いてジャンプしてみよう。なんと洞くつがキラキラ輝きだすのだ。

とってもキレイに光りだすぞ

右をむいてジャンプする

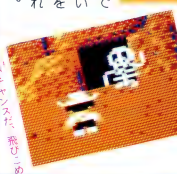
ウルテク 8

十両技（じゅうりょうわざ）

チャレンジャー
ケラのスキをついてむりやり洞くつに入る方法

宮城県／両金邦明クン

ケラにさわるギリギリまで左側にいって、ケラが右にいったすきに十字ボタンの上を押してみよう。ケラにやられずに洞くつにはいれるのだ。

今がチャンスだ、飛びこめ

左右に動くケラをじっと見る

ウイズベンチャー 2
次のヒントを求めて、君が進むコーナーはどれ？　プログラマーたけし→P50へ、ハイスコアルーム→P123へ、超ウルトラ技50→P45へ、カセットベスト10→P80へ

プーヤンの隠れキャラ まとめてドドドーン!!

あいやなつかし、なんて思ってるひとも、まあ新しい、と考えてるひとも大好きなプーヤン。ところがところが……のかくれキャラだ。

プーヤン 岩を矢で3回射ると出てきたのはチョウチョウ

ウル技10 小技

東京都／萩原麦クン

プーヤンのママがのっているゴンドラの屋根。こいつにオオカミが投げてくる岩をあて、はねかえった岩をすかさず矢で射るのだ。

とにかく屋根にはねかえった岩を失敗せずに3回射るとチョウチョウが出てくるのだ。チョウチョウに矢をあてると2万点のボーナス。

あたったらすぐ矢を射るようにしよう

コントラの高さを調節して岩を屋根にあてる

苦労したかいのあった2万点のボーナス点だ

チョウチョウの姿に見とれていると失敗するよ

プーヤン ウル技使えば鳥だって出すことができるのだ！

ウル技11 大関技

佐賀県／小堺マップクン

まずバックに流れている音楽をよーく聞いてみよう。一番低い音がリズムをとっているのがわかるかな？

さあ、それがわかったらゲームスタートだ。矢が出てても出なくてもいいからバックの一番低い音にあわせてⒶかⒷボタンを押そう。

ちゃんとリズムと合っていたら鳥が出てくる。この鳥に矢をあてるとボーナス4万点がもらえ、肉が変な動きをして飛ぶようになる。

4万点ももらえてスゴイね　でも矢をあてるのもけっこうむずかしいのだ

かくれキャラのなかでも高得点の鳥が出た

ここのオオカミもやっつけた

鳥をやっつけたら肉を撃つ

肉がジグザグに飛んでいく

プーヤン 空中に止まったままの葉っぱは4000点なのさ！

ウル技12 十両技

愛媛県／田辺龍太クン

ジョイスティックをつないで、レバーを下の方に押しておこう。つぎに十字ボタンの上を押して一番上にゴンドラがきたら十字ボタンを離す。すると、なんとゴンドラが下に降りる途中で葉っぱが出てくるのだ。

葉っぱの出現位置はここだよ

クイズベンチャー まっすぐ直進するだけ。オイルでスリップしてクラッシュ！ →P53へ

©サン電子

きょうもきょうとてカンハルーをやっつける

ターボパワーだ、きょへへへへと遊んでいたけど、なんかものたんねなー。そうかわかった Ⓑボタンを右手が使いたがっていたんだよね。

13 ウルトラテクニック

横綱技

Ⓑボタンについて最初の活用法を発見！

東京都／八木昭崇クン

ドーラのある場所へいってみよう!! そしてドーラを取ったらまたドーラのあったところへいってⒷボタンを押すのだ。すると四角の物体が出現する。うまく敵がぶつかると5万点ももらえるよ。

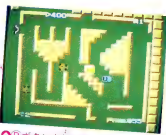
ドーラ、どらどら取っちゃうよ

Ⓑボタンを押したらほらね

敵がぶつかって5万点だ

ルート16ターボ

14 ウルトラテクニック

横綱技

いろいろなところに四角の物質が出る

富山県／吉崎博クン

Ⓑボタンを押すと出現する四角の物体はいろいろなところにかくされている。020の真ん中や013の右上へいってⒷボタンを押してみよう。

ここにも四角いものかある

しぶんかぶつかっちゃった

知っていた!? ここにも出るのだ

5万点をいただいたところだぜ!!

ルート16ターボ

15 ウルトラテクニック

小結技

エエッ！ デモ画面で車が操作できるんだって？

茨城県／蛯原浩二クン

電源を入れてから、しばらく放っておくとデモ画面が始まるんだけど、そのときに何げなく十字ボタンをいじっていた。

アリャリャ、マッド・エックスが操れるじゃないか。でもすぐじゃないよ。マッド・エックスが086にはいったあたりから十字ボタンで好きなように動かせるようになるのだ。これだと敵にやられてもタイトル画面にもどるだけなので、くやしくないね。

ここは1面の086。この位置からコントロールできるのだ！

16 テクニック

ルート16ターボ
Ⓐボタンについての新しい利用術だってあるのだ

大関技

愛媛県／森川哲好クン

Ⓐボタンで高得点をあげてしまう方法をおしえよう。迷路の左上にある005へいくのだ。そこでⒶボタンの連打、れんだ・・・れんだあ～。ということでⒶボタンを押すたびに100点がはいっていくんだもの、たまりましえ～ん。でもFUELがなくなって敵に追いつかれても知らないよ。

005にくればもうしめたもの。ハイパーオリンピックみたいにⒶボタンをひたすら、たたきつづければいいのだから 現在の得点はまだ100点しかない

ひたすら、たたきつづけた結果がこの点数なのだぞ FUELが0になったかわりに33800点も得点があがっているのだ FUELとひきかえとはいえすごいだろう

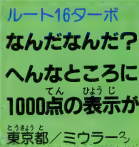
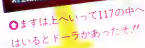
17 テクニック

ルート16ターボ
この場所はなぜかやられてしまう。敵のおん念なのか

小結技

高知県／片岡幸徳クン

117で今月のウルテク13をやって5万点のスペシャルをもらっちゃう。そこまではいいのだが、117を出て上へ行くとなんにもないのにボガーン。なぜかマッド・エックスがやられてしまった。

まずは上へいって117の中へはいるとドーラがあったぞ!!

Bボタンでかくれキャラを出しそれに敵キャラをぶつけて5万点

なぜだか爆発してやられてしまったのだ？？？

18 ウルテク

ルート16ターボ
なんだなんだ？へんなところに1000点の表示が

小結技

東京都／ミウラークン

ファルグを取って敵より強くなる。そして敵をやっつけると1000点なんだけど、やっつけたらすばやく迷路の外に出てレーダーモードにしよう。ほら1000点の表示がとんでもないところにあるだろう。笑っちゃうね。

ファルクを取ってパワーアップしや

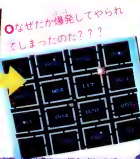
ひとまず087にでもはいっておこう

敵をやっつけて1000点をもらった

1000という得点が変なとこに出てる

クイズベンチャー 2 塔をのぼっていくと、和室の部屋でロボット君がまっている。この和風ゲームは？ →P52へ

アレッと言ってしまう少し変な事がおこった

取り出したるはフィールドコンバットにバトルシティー、シティコネクションなるカートリッジ。さてこのおもしろウルテクを見てちょ。

フィールドコンバット
照準は時間の経過を知らせてくれるわけだよ

ウルテク 19 十両技

東京都／林栄吾クン

もうジェネシス1―3の操作には慣れたかな!? じつはジェネシス1―3は時間がたつにつれて少し変化していくのだ。照準を注意してよく見ているとわかるよ。

時間がある程度たつと、照準の色が変わってジェネシス1―3の動きが少し遅くなってくる。

とうとうしまいには、まっ黒な照準になってすごく遅くなっちまったよ。

照準は最初オレンジ色になっている　これが普通の色なのた

つぎにちょっと黒っぽいオレンジの色に変わってしまうのだ

ついにはまっ黒になってしまう　こうなるともう、おてあげだね

バトルシティー
スコップで防弾壁がブロックになっちまうよ

ウルテク 20 十両技

岐阜県／和田信孝クン

コンストラクションモードにして司令部のまわりを、ギンギンの防弾壁でかこもう。さあこれで思いっきり敵をたおして遊べるぞ。

でも赤く点滅したタンクをやっつけたあとにスコップのスペシャルターゲットが出たら取らないほうがいいのだ。スコップを取っちゃうと、しばらくして防弾壁がブロックになってしまうのだ。

赤いターゲットタンクをやっつけると……

これだけ頑丈な司令部にすれば安心

スコップが出てきたのでもらう

弱いブロックになってしまった

シティコネクション
クラリスカーが1台増える本当に心強いウルテクだ

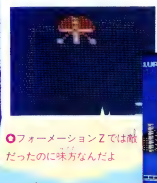
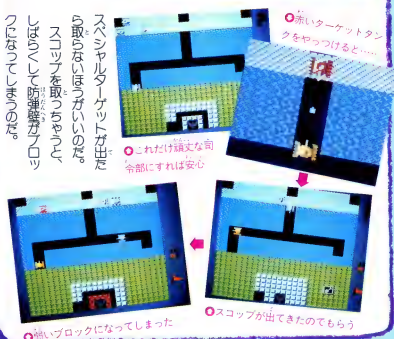
ウルテク 21 小結技

東京都／今野雄一郎クン

シティコネクションの第1の場所はニューヨークだ。アメリカの象徴である自由の女神の前でプレイするのは気持ちのいいものである。

この自由の女神の前で10個めのオイル缶を投げてごらん。ほらどこかで見たことのある宇宙船が飛んできた。

そう同じジャレコから出ている「フォーメーションZ」のへヴラムが登場しちゃうのだ。

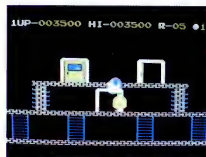
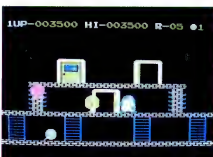
へヴラムを取るとクラリスカーが1台増えるぞ。のがさないようにしよう。

フォーメーションZでは敵だったのに味方なんだよ

へヴラムが出た！　クラリスカーを上の段へもっていこう

クイズベンチャー 2　川に落ちてクラッシュ！　よく考えれば、このゲームはバイクものだった。→P64へ

一瞬の危機をすりぬけで助かっちゃう技だ

もうだめだとあきらめたときのすりぬけ、えっ こんなとこでやられちゃうのすりぬけ、すりぬけでぼくらは敵より有利にゲームする。

22 ウルトラテクニック
小技

ドアドア
ジャンプでオタピョンを飛び越せてしまうよ

茨城県／後神健一クン

オタピョンはチュン君のジャンプにあわせてジャンプする。これって非常にいやなわけだ。ほかの敵ならジャンプでかわせるけど、オタピョンにはできないんだもんね。

ところがオタピョンをドアの中に入れて出てくるのを待ち、オタピョンが出てくるのが見えたらジャンプで飛びこす。するとオタピョンをジャンプでかわすことができるのだ。やったね。

ドアを開けてオタヒョンかはいるのを待つ

出てきたとたんにジャンプでたいじょうふ

23 ウルトラテクニック
小技

ドアドア
ドアの前で敵とすれちがうこともできるのダス

三重県／井上茂クン

ドアを開けて敵がはいるのを待つ。うまく敵がドアの中にはいったらドアをギリギリまで閉めるのだ。

そして敵が出てくるのと同時にドアを閉めながら、ぶつかっていこう。

敵にやられずに、すりぬけてしまうのだ。うーんこれは便利だなあ。

ナメコンをドアの中に入れる

ドアを全部閉めないでちょっち待つのだよ

ナメコンがドアから出てこようとしているところだ

ナメコンをすりぬけたぞ!!

24 ウルトラテクニック
小技

パックマン
パワーエサがなくてもモンスターにさわれるのだ

岐阜県／田辺基哉クン

ある一定のコースを通るとパックマンはワープトンネルを出てすぐ敵をすりぬけるのだよ。くわしいコースは下の写真を参考にしてほしい。

ゲームがはじまったら線のとおりに進んでいくのだ ちょっとでも違うと失敗しちゃうよ

ちょうど重なっているところだ

敵にさわったというのにすりぬけてやられなかったのだ

クイズベンチャー ?

さて、ここまではまだまだ軽い。ここから君は各種ゲーム混合アドベンチャーに旅だつことになった→P47へ

©コナミ

冬はコタツでユビのスポーツ、ハイパーだ!

外はさむいかな。コタツの中ばかり入っていないで、スポーツしようよ。スポーツといえばハイパー。隠れキャラがたくさんあるよ

横綱技 25
ハイパースポーツ カラスを何度も撃ったらかわいそうかな!?

岐阜県／中谷正治クン

クレー射撃で一度もミスをしないと、UFOが出てきてそれを左の照準で撃つと、カラスがでてくるね。カラスは左右の照準で撃って、1万点取るのが普通だけど、じつは1つの照準で2回撃つことができて、合計2万点も可能なのだ。これでワールドレコードも2万点台の時代だね。

○やったね♡ カラスに2回あてたぞ!!

○世界新記録をぬりかえた

小結技 26
ハイパースポーツ 跳びすぎでファウル!? そんなのないよお!!

埼玉県／井村秀敏クン

写真ではファウルになっているけど納得できないのだ。ふみきり線を出てないのに……。せっかく最高速度で走れたと思ったのになあ。何度やってみても2歩目で砂場までいくとファウルなのだ。おしいなあ!

SCORE 24500 24500 WORLD RECORD 17m89 QUALIFY 13m00 FOUL FOUL 13m51 SPEED 1603 cm/sec TRIPLE JUMP Konami

○スピードのところをよく見てほしい まっ赤になってるでしょ もうこれ以上のスピードはでないよね でも、2歩目で砂場まで行ってしまうと、ファウルなんだ さんねん!!

大関技 27
ハイパースポーツ ウイリアム・ネコの出現の法則がわかったのだ!!

大阪府／伊達義男クン

ウイリアム・ネコの出しかたが解明されたのだ。アーチェリーのときに、必ず7本目の矢だけをNICEにするのだ。

7本目以前でNICEをとっちゃうとウイリアム・ネコは出てこないのだ。ちょっとむずかしいかな。

SCORE 47700 47700 WORLD RECORD 3500 QUALIFY 2500 2570 2480 ANGLE 5.00° PAUSE WIND ↑3 SCORE

○7本目でNICEをとる

SCORE 47700 47700 WORLD RECORD 3500 QUALIFY 2500 2570 2480 ANGLE 0.00° PAUSE WIND ↑3 SCORE 0

○でたでた。ウイリアム・ネコ。こいつの頭のリンゴを射れば、矢も増えるので、もっと高得点がねらえるのだ

超ウルトラ技100+1

ニューヨークが遠いキミも楽しんでほしい！

オフロードまでたどりつけない人もけっこういると思う。でもジッピーレースは楽しめるぜ！

テクニック28 小結技
ジッピーレース
黄色黄色、いつまでたってもず〜っと黄色い車なのだ

京都府／前田俊明クン

ジッピーレースにはいろんな色の車がでてくるけど、黄色の車が好きなちょっと変なキミにはうれしいウル技よ!? スタートした時に、Ⓐボタンと Ⓑボタンを同時に押していると、赤い車がいっちゃって、黄色い車がでてくるときがある。そのときポーズをかけて約15秒待とう。それから普通にゲームをすると、最初のオンロードは黄色の車しか出てこないのだ。イヒヒヒヒ、たのし〜よ〜!?

○でたでた 黄色い車はカワイイなあ？ ここでポーズをかける

○んー ここまできてもまだまだ黄色い車しかでてこないよ〜♡

○とうとう最初のオンロードは黄色い車しかでてこなかったよ〜♡

テクニック29 小結技
ジッピーレース
ここにいれば、対向車が逃げていくぜ!!

長野県／三村広志クン

対向車が突撃してくる面はなれないとなかなかむずかしいんじゃないかな。でも、じつは安全地帯があるのだ。これを知っていれば、もうこわくない。

右の写真のようにライダーの右足が道のはしにかかるぐらいの位置にいると車がよけてくれるのだ。よかったね♡

○うわ〜 対向車が来たよう!! もうぶつかる寸前!!

○でも、車はよけてくれるのだった。ホッ！

テクニック30 十両技
ジッピーレース
ちょっとせこかったかなあ ゆっくり走って点数かせぎ

北海道／下島正幹クン

最初のオンロードでは最高70位で1万点しかいかないと思っているキミはまだまだあまい。同じ車でもぬかすたびに500点もらえるのだ。

これを利用して、ぬかしたりぬかれたりしていればこお〜んなに高得点がとれちゃったりするのだばい。

○ぬかしたら、ぬかれてまたぬかしたらぬかれて一度ぬかすたびに500点ずつ増えていく 順位はどうでもいいのだ

○とうとう16500点までいったぞ。最初のオンロードでは最高の得点だと思うよ

クイズベンチャー ?

とか何とかいって、このコースはスカだよ〜〜ん。泣きながらもとにもどろう。→P36へ

©dB-SOFT

まぁなんていけないんだ。フラッピーの秘密

フラッピーがキノコを武器に戦う。ちょっと息ぬきしたいときに、こんな楽しいウルテクをやってみてはどうだろう。おもしろいぞ。

ウルテク31 横綱技

フラッピー 咲いた花にはキーワードの種があったのだ

北海道／高橋淳クン

51面でキノコを投げてブルーストーンの回りを3回まわそう。そしてブルーストーンにさわると花が出てくるのだ。この花をとると全パスワードが出現する。スゴイな。

キノコを回すのだ

まずは51面へくるのだ!!

全キーワードの一部紹介

ほらブロックの下に花が出た

フラッピー ちょっと息ぬき つかれたらキノコのフラダンス

ウルテク32 十両技

東京都／林修二クン

フラッピーをじゃまするエビーラをやっつけたら、こんな遊びをしてみよう。

まずできるだけたくさんのキノコを取るのだ。そしていっぺんに全部のキノコを投げよう。

つぎにⒷボタンを押しながら十字ボタンをすばやく左右に押すのだ。するとキノコがとてもおもしろく動くよ。

キノコを投げたらすぐにⒷボタンを押すのだよ

ひとつは落ちたのにもうひとつは動く

フラッピー クックックリアしたんだぞお～と思ったのに？

ウルテク33 十両技

大阪府／飯田克郎クン

ブルーエリアの上にブラウンストーンを置くのだ。そしてそのブラウンストーンの上にブルーストーンをのっけよう。

もうあとはブラウンストーンをこわすだけなんだけど十字ボタンの左を押してブラウンストーンをこわしたあともずっと左を押しているとなぜだかクリアできないのだ。

おかしいな？ ちゃんと着いたのに

やっとクリアの寸前にまでこぎつけたぞ、あとはこわして

フラッピー フラッピーを移動させずに向きを変える

ウルテク34 小結技

鹿児島県／南哲人クン

Ⓑボタンを押しながら十字ボタンを押すとフラッピーを動かさずに向きを変えることができるんだ。

だからブロックのすき間からちょっとでも出るとやられそうなときには、この技をつかって向きを変えよう。またこの技で十字ボタンの上と下を何度も押すとフラッピーがまばたきする。

ブロックのすき間から1歩も出ないで前向きになりますよ

それっ、ほらねBボタンでこのとおり

ウイズベンチャー 2

4階では、マジシャンの一人、○●●が出てくる。さて、P81とこのページに共通する○に入る文字は？ →P126

超ウルトラ技100+1

©サン電子

まだまだ出てくるアラビアンのウル技だい!!

よい子のみんなはアラビアンしているか!? ぼくはいっつもアラビアってるのでとってもよいウルテクッ子なのだ!!

テクニック35 十両技

スーパーアラビアン

あらビア〜ンっと、変な画面になってしまうのだった

群馬県／綿貫聡ク

電源を入れたらコントローラⅡのⒷボタンを押しながらスタートボタンを押すのだ。そしたらⒷボタンをはなしコントローラⅠのⒷボタンを押しておくのだ。

さあゲームがはじまったらⒷボタンを押しながらⒶボタンを押してみよう。するとアラビアンが分離してしまうのだ。またⒷボタンを押すと消えるよ。

●Bボタンを押しながらAボタンを押すとアラビアンが分裂

●Bボタンを離して押すと消えてしまうのだぞ

テクニック36 小結技

スーパーアラビアン

いないいないバ〜と、アラビアンが消えてしまった

山口県／河本正ク

3匹いっぺんに敵をやっつけるとキラキラのスーパーボールが飛んできて、無敵のスーパーアラビアンになることは知っているネ。それでもって、ササッとつぼを取りまくっていくのだ。そ〜して最後のつぼを残しておく。さあスーパーアラビアンからもとのアラビアンにもどる瞬間に最後のつぼを取ろう。クリアしたときアラビアンが消えてしまっちゃうのだ。

●スーパーアラビアンからもとにもどるときに……

●つぼを取ったら、剣をかざしてジャンプするのに消えちゃったよ

●3匹いっきにキックだ!!

テクニック37 小結技

スーパーアラビアン

新しいキャラクタを発見!! まるでドングリみたいだよ

北海道／天野卓ク

うだうだとゲームを続けていよう。ずうっと1面をクリアしないでがんばるのだ。しまいには大魔人ガルバーが出てくるぞ。でもまだクリアしないんだもんね。

そうしてしばらく遊んでいると、BONUSの文字の横にドングリみたいなのが出てくるのだ。ひぇ〜おもしろい、と見ていたらどんどん増えていくんだよ。でもあんまり長いことやると時間切れでやられてしまうのだ。

●ガルバーが出てきた　でもまだまだクリアをしないでいる

●右上のところにへんなものが出てきだしたぞ

●ドングリみたいだね♡

ウル技場外技

今回のウル技場外技は、手はじめに全国からいっぱいハガキが寄せられたシティコネクションの隠れキャラの出しかたからいってみよう! ☆最初はニューヨークに出現するフォーメーションZのヘブラムだ。これは40ページのウルトラテクニック21番に紹介されているんだ。それを見てじっくりためしてみよう。

クイズベンチャー ?

（ウル技は、ウル○○と読むのが正しい。→P75へ

デザインモードはいろいろできるのだ!!

デザイン機能を使っていろいろに楽しめるんだよ♡ 楽しくなくちゃゲームじゃない！ というわけでいろいろおしえちゃおう!!

38 ウルテク 小結技

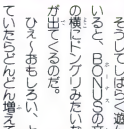
レッキングクルー だれでもできる首ふり技と足ふり技だよ

東京都／塩野洋志クン

まず写真のようにはしごを2つ以上たてにならべるのだ。それからはしごを登れるまで上に行く。上と右を押すと体全体がブルブルとふるえ、上と左を押すと足がマンガみたいにその場で走る。

○ウワーン!! 足が止まらないよ〜!!

○アー!! 今度は体全体が動くよ〜!!

39 ウルテク 小結技

レッキングクルー きれいにこわせなくて、あとが残ってしまった

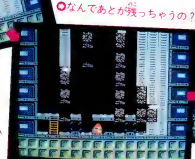
静岡県／豊田有悟クン

左のような面なら、どのバクダンをたたいても、すぐクリアできるんだけど、左から2番目のバクダンをたたくと、写真のようにあとが残ってしまうのだ。

○ジャーン！ この面はどのバクダンでもいいから、1回たたけばクリアだなあ

○なんであとが残っちゃうの？

○ボボボボボーン。きれいにこわれていくよ

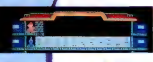
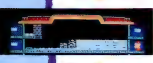
40 ウルテク 大関技

レッキングクルー イテテッ！ ドラムカンを連続して通りぬけたぜ!!

長崎県／村山直クン

まずエディットで左下の写真のように作ってみよう。そして右はしのバクダンをたたいて左へ逃げる。はしごのあたりまできたら、十字ボタンから手をはなすと、そのまま勝手に走って、10本も並んでいるドラムカンを、スルスルッと通りぬけてしまうのだ。おどろいた!! こんなことができるなんて！

○パンパカパーン。ずらりとならんだドラムカン

○逃げろ、逃げろ ドラムカンの中に閉じこめられるぞ

○スルッスルッと通りぬけ。クセになりそう

41 ウルテク 十両技

レッキングクルー マリオのおじさん、なんで空中に浮いてるのかな？

鹿児島県／藤坂恭三クン

まず写真のように作ってから、バクダンをたたく。すぐに左へ歩いて、右はしのカベはしごを半分登る。すると、爆風がおさまったあとに、見えないはしごを登り降りできるよ。

○まずこう作る！

○左からくずれていき

○すこし上に行く

○タラリララ〜ン。浮遊術なのだ

超ウルトラ技100+1

©Nintendo

阪神優勝おめでとう!! しかし冬も熱戦は続く

シーズンオフの楽しみはストーブリーグとファミコンベースボールだ!! タイガースに負けたチームもファミコンではん回しよう!!

11月号の3人合体ウル技がたいへんな反響だ!! 3人のランナーをサードで重ねる技なんだけど、そのあとをいろいろくふうした、おもしろ技がぞくぞくと送られてきたので、ここに紹介しよう!! その前に3人合体の方法を復習しておこう！ 2人用にしてとにかく満塁にする。そうしたら、ファーストランナーを盗塁させてセカンドランナーと重ねる。次に重なったランナーをもう一度盗塁させてサードランナーと重ねるのだ。さあ、準備はできた、さっそくやってみよう!!

テクニック42 ベースボール 大関技

アワワ!! 得点表に巨人が現れたぞ。何者であろうか

埼玉県／野添博志クン

ノーアウト満塁にしてからランナーをサードに集める。次にバッターはバントをし、ランナーをホームにスタートさせる。ランナーはサードとホームの間をウロウロさせる。その間にバッターをサードまで進めて、4人を合体させる。そして、この4人をサードにつっこませるのだ。すると得点表のところに人が現れ内野手がいなくなってしまうのだ。

○サードに集めて……

○バントをして……

○4人をサードとホームの間へ

○この人は誰だろう？

テクニック43 ベースボール 小結技

なんだ、この茶色いボールは！よごれたのかな

東京都／大岩靖二クン

ツーアウト満塁にしたら、次のバッターをツーストライクまでおいこむ。それから、ファーストとセカンドのランナーをサードランナーと重ねる。これで準備OK。ピッチャーがストライクを投げればいい。するとアウトカウントを表示するところの横に茶色いボールがでてきて、試合が終わるまで、消えないのだ。

○トロだらけのボールなのか

テクニック44 ベースボール 大関技

チェンジになったのに、ランナーがサードにいるぞ!!

岡山県／栖崎正人クン

ワンアウト満塁にしてから、ランナーをサードへ集める。次のバッターはバントをして、ランナーはサードへもどす。するといきなりアウトのコールもなしにチェンジになって、次のイニングになると、サードにランナーがいるのだ。

○これも、まずはサードに3人集めて

○バントすると同時に重なった3人をサードにもどす

○チェンジするときになぜかファウルの表示が出てくる

○チェンジしたのにランナーがサードにいきなりいるぞ

ウル技場外技

☆ボーナスキャラのウサギ 同じ階に長い時間ウロウロしているとタケノコが出る。日本でこのタケノコを飛びこすと、ボーナスキャラのウサギが出現する。一番下のハイウェイが出やすいよ。(福井県／月岡俊英クン) ★日本でウサギというとお月見だけど、このウサギはハイスコアをねらうのに有効なのだ。

マリオが主人公のゲームは多いけど、ハンマーをふりまわすゲームといえば？ ドンキーコングJR→P76へ、ダックハント→P125へ、レッキングクルー→P55へ、フロントライン→P122へ

きょうも元気だスーパーマリオがおもしれー

いやまったくスーパーマリオの楽しさはとてつもなくデカイようだ。そんなこんなでなんだか恒例になってしまったマリオのウルテクだ!!

スーパーマリオブラザーズ
マリオがワープをしてトゲゾーがノコノコに変身

秋田県／登利屋崇クン

場所はワールド6－1、攻略本でいう73ページだ。

そこで1UPキノコを出すと1ブロックぶんのすき間しかないところができるだろう。

そこに入って、上のブロックをたたいていると、トゲゾーがはねとばされてノコノコになったり、マリコガワープして上のブロックへいくよ。

ブロックをワープしたぞ

トゲゾーがノコノコになった

トゲゾーがきたら、ブロックをたたき続けようね

このすきまにマリオをもぐりこませるようにしよう

1UPキノコのブロックを出すのだ！ そして……

46 ウルテク 横綱技
スーパーマリオブラザーズ
マリオがひっかかって上のブロックに乗るぞ

福岡県／山地博樹クン

2ブロック壊したら画面の外に半分見えなくする。そこでマリオがしゃがんでジャンプするとひっかかるのだ。立つとマリオがすべっていくよ。

画面から半分すき間を出す

しゃがませたままジャンプだ

十字ボタンをはなすとほら

ジャンプをすると途中に穴があくぞ

上へジャンプをくりかえすと出られる

47 ウルテク 十両技
スーパーマリオブラザーズ
ファイアフラワーでなぜかスーパーマリオになるんだ

福岡県／篠倉裕之クン

スーパーマリオになってファイアフラワーを出したら、敵にやられてマリオになろう。するとフラワーを取ってもファイアじゃなくてスーパーマリオになるぞ。

ファイアフラワーを取ると普通はファイアマリオになれる

わざとクリボーにやられてマリオにもどってみるのだよ

ファイアフラワーを取るとなぜかスーパーマリオになってしまう

ワイズベンチャー

由紀。では、めったに出てこないたけしのお母さんはなんという名前でしょう。→P65へ

超ウルトラ技100+1

ウル技場外技

☆なぜかハートが　フランスに着いてパリの塔の前で、オイル缶を0にしてから最後のダブルショットをする。するとハートが出てきてこれを取るとフーセンの数が増え、ワープすることができる。(和歌山県／村崎貴彦クン)★クラリスカーが爆発したときやこの隠れキャラなど、ハートに縁のあるゲームだ。

49 ウルテク 大関技

スーパーマリオブラザーズ
パタパタがノコノコになってしまい地面の下を!!

京都府／山腰忠則クン

パタパタが穴に落ちて消える寸前にパタパタを踏んでごらん。パタパタは穴のところで止まってしまう。

そして、動き出すとノコノコになるのだが、穴に落ちないでそのまま地面のところを歩き出すんだよ。ただし地面より低い位置で踏むよーに。

うまく踏むとノコノコとなって歩き出すぞ

ジャンプして踏んずける　けどちょっと遅かったかな？

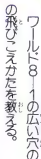
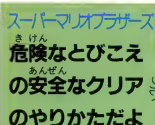
48 ウルテク 小結技

スーパーマリオブラザーズ
危険なとびこえの安全なクリアのやりかただよ

山口県／笹岡洋一クン

ワールド8－1の広い穴の飛びこえかたを教える。

Ⓑボタンは不用だ。1ブロック手前から十字ボタンの右を押してジャンプすればいいのだ。さあレッツ・トライ!!

もう一度ジャンプ　Bボタンはいらない

マリオのいる位置はここだ！よく覚えて

そのままジャンプ

50 ウルテク 十両技

アストロロボ・SASA
SASAとNANAがくっついちゃったぞ！

東京都／田中ラグクン

アラ、エッチ！　このウルテク、ちょっとキミたちには刺激が強すぎたかな。

SASAとNANAが合わさって、どちらかが動くといっしょにもうひとりもついてくるのだ。

やりかたはかんたん。2人が完全に重なるようにすればいいのだ。

こたつにはいって彼女といっしょにやればとっても楽しいウルテクだね。

クルグルグルグル。重なって回る2人は何を考えているのかな？

まだはなれられない2人　SASAとNANAは仲が良すぎるので近よったらはなれないのだ

重力にさからう稼業はつらい仕事なのだ!?

プラズマガンだけがオレの武器さ。そして空中を移動する手段でもあるのだ。重力に負けないでガンバルぞ!!　NANAもついてこい!!

51 ウルテク 十両技

アストロロボ・SASA
クルクルレンガが1000点だってこと知ってた？

大阪府／桑田勝弘クン

クルクルレンガはプラズマガンを5発打ちこむと、これで500点と表示されるけど、得点のところをみると、なんと1000点も加算されているのだ。

こうゆーこまかいことも気がつこうね♡

得点をよ～く見てね♡　なぜか1000点も入っているのだ

よ～し！　クルクルレンガで500点いただきたい！

クイズベンチャー ?

さて、P61でわかった文字は、7文字のキーワードの上から何番目かな？　それは、この本の定価の百の位と十の位の数をたしたものを4で割ったあまりから1をひいた数。→P72へ

時間がかかるけどやってみてねの技なのだ

かんたんな技だけで満足しているキミ。ホラ、そこのキミだよ!! たまにはむずかしい技にチャレンジして指にたこを作ろうぜ!!

52 ウルテクニック 小結技

F1レース 夕焼けの風景や夜景でレースをもりあげよう!!

長野県／山口真一クン

以前このコーナーでは、荒地の風景の出しかたたというのをやったけど、さらに夜と夕焼けの風景の出しかたがわかったのでここに報告しよう。

夜の風景はわりとかんたんだ。タイトル文字が左右から動いてきてちょうどまん中に止まったときにスタートすればいい。夕焼けはちょっとむずかしい。夜のときと同じタイミングで、セレクトボタンを2回押してから、スタートだ。少しタイミングがずれると一番左の写真のようにもなるよ!!

F1レースが不得意なキミもできるウル技だね♡

○夜のコース、なんか海の中みたいだね

○夕焼けだ〜い、明日は天気だろうなあ

○普通の草色より色がこいなあ

53 ウルテクニック 小結技

ゴルフ オット、OBと思ったら、グリーンエッジに!

静岡県／池谷康久クン

まずグリーン右下の2本の木の左側まで打つ。そして画面の右かどに向けて1Wで最大のパワーで打つ。するとOBになると思いきや、いきなり画面がかわってグリーンのわきにのるのだ。このウル技はむずかしいので何回もやらないとできないぞ。

○こんな感じで……

○ヨシ、今度こそ

○またエッジに?

○やっとオンしたぞ

○ヤッタ! 大成功

54 ウルテクニック 大関技

フロントライン 普通入れないところに入れるなんて快感だもんね♡

茨城県／中山英彦クン

左の写真のところまでいってしつこく十字ボタンの右と下を押していると、ガックンと茶色いところをこえてしまうのだ。そのなかに入ったら下に歩いてみよう。また茶色いところにぶつかる。また、しつこく十字ボタンの下を押していると、また越えられるのだ。そしてこんどは上に歩くと、体が半分画面の左はしに出てしまい、左のほうにいる敵をやっつけられるのだ。

○よいしょっ、よいしょっ。中に入るぞ!

○ワーイ、入れた入れた

○今度は下にいくぞう

○やった どこまでいこうかな

○ヒュー、ド〜ン。体が半分見えなくなって、反対のほうに弾を撃てるぞ!!

©IREM CORP・セタ

とお〜ても役だつウル技3本いってみよ〜！

ウル技には、見て楽しいもの、キャラクタが変になるもの、隠れキャラを出すものなんかがあるけど、ここではお役に立つウル技だ！

55 大関技 10ヤードファイト
フィールドをつきぬけて飛んでいく超ロングシュート

福岡県／多久島邦彦クン

タッチダウンをする位置をちょっと考えると、超ロングシュートの成功率が大幅にアップする。

まず、タッチダウンでかけこむ位置は、ゴールポストの間のゴールライン（ほぼ中央にタッチダウンすればいいわけ！）。そうすると、ポイント・アフター・タッチダウンのとき、ける方向を決める矢印がゴールポストの間だけ行ったり来たりするから、ボールを持ったら、自分のゴールまでいっきに走ろう。あとはもう気軽にポン！とキックすればOKさ！

○このあたりにタッチダウンするととても具合がいいのだよ

○どんどん後ろにさがって10ヤードラインより手前でキックするのだ！

○すると、カ〜ンタンにゴールに入っちゃうんだ。とても便利だね♡

56 大関技 本将棋
これが超最短詰めだ!! 19手だなんてとってもはやい

大阪府／幾田敏之クン

先月号の21手よりさらに2手短いウル技の登場だ。さっそくやってみよう!!

先手、時間制限なしで、▲4六歩、3四歩、▲4八飛、4四歩、▲7六歩、3二銀、▲4五歩、4二玉、▲4四歩、7二銀、▲4二歩成、3二玉、▲3二と、3二同金、▲2二角成、2二同金、▲4二銀打、3一玉、▲4一角打。

これで詰み。もうこれ以下の手数はないだろうね。

○19手目で詰んでも、必ず表示は20手目になる

○だいぶ有利な展開じゃ！

57 小結技 本将棋
角を2枚にして、シブく攻撃するのもまた楽し！

群馬県／藁正人クン

何度も勝負を経験したキミは角のシブさに気がついたんじゃないかい。そういうキミに角を2つ自分のものにする方法を教えちゃおう。

これも先手、時間制限なしではじめて、▲7六歩、△3四歩、▲2二角成、△2二同銀、▲1六歩、△3二銀、▲1七香、△1九角打、▲1八飛、△4二銀、▲1九飛。

これで角が2枚になつた。どんどん2枚の角で角攻撃しちゃおう。

○とったとった!! ただで角をくれるなんて、気前のいい相手だなあ!?

ウル技場外技

シティコネクションの最後は、インドでのウル技だ。

☆インド夕焼け　大きい寺院の前でオイル缶をダブルショットする。うまくできるとインドの画面がまっ赤に染まるぞ。（愛媛県／白鞘伸明クン）★これはちょっとタイミングが難しい。当然この面で一度でもクラリスカーが爆発すると絶対できないよ。

このゲームの面数は全部で○2。無事にピーチ姫を救出したので、次のコーナーへ行こう。→P36へ

いったいスパイの目的はなんなんだろうか？

エレベーターアクションのウル技が6本もある。全部マスターすれば、キミも、エレベーターアクション大魔王になれる!?

ウル技58 大関技
エレベーターアクション なにもしないのにつぶれちゃう! 弱いガードマン

東京都／松坂雄大クン

ゲームがはじまったら、ただただひたすらこつこつと20階までいこう。

ガードマンが出てきても、すぐには撃ってこないので、だいじょうぶだよ♡

20階についたら、左はしのかべに向かってバンバン撃ってみよう。

エレベーターに乗った、ガードマンが20階にさしかかったら、すばやくエスカレーターに乗って、19階まで降りるのだ。すると、エレベーターに乗っていたガードマンがとつぜんつぶれちゃうのだ!!

○バンバン。かべにむかってうちつづけるのだ!!

○つぶれちゃったよ～ん!!

ウル技59 小結技
エレベーターアクション ヨガの修行中?? ガードマンが空中に浮くぞ!?

兵庫県／小松剛&純クン

さて今度は、スパイくんを魔術師にしてしまおう!

スタートしたらすぐ、30階の左はしにいってすわりこんでしまおう。ゆっくりのんびりいねむりでもしながら待っていると、ガードマンがやってくる。

でも、すわって撃ってくることはあまりないので、やられちゃうことはないよ。もしやられちゃったら、最初からやり直してほしい。

しばらく待っていると、ガードマンが3人エレベーターに乗ることがあるんだ。その時に、なぜかガードマンの中の1人が空中に浮いちゃうのだ。スパイが魔術を使っているのかな? それともガードマンがヨガの修行中かな?

○浮かんでしまったねえ!?

○の～んびり待っていよう!

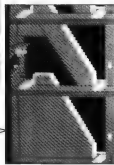
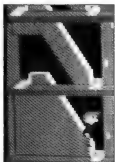
ウル技60 小結技
エレベーターアクション エスカレーターの手すりに乗るなんて幼稚だな

奈良県／大森裕司クン

エレベーターがなかなかこなくて、イライラしてしまうことも多いけど、エスカレーターはいつでも乗れるから、とても便利だね!

そのエスカレーターに、ジャンプしながら乗ると、1センチぐらい上を降りていくんだ。

エスカレーターの手すりに乗っかっちゃったのかな?

○ピョーン、とはねて、エスカレーターにとびのるのだ!

○やっぱり、手すりにまたがって降りてきたのかな!?

○スパイはなぜこんなところに浮かんでいるのだろう?

クイズベンチャー 2 本将棋。このゲームがユニークなのは、○ッ○ができること。→P66へ

61 十両技
エレベーターアクション
後ろのほうへしかもスローなタマがとんでゆく
栃木県／東原孝明クン

このウル技は2人用でやるのだ。プレイヤー1は、どういうふうにゲームしてもいい。とにかく、プレイヤー1がやられちゃってから、はじまりはじまりなのだ。

プレイヤー2がはじまったら、コントローラⅡの十字ボタンの上を押しながら、Ⓑボタンをバンバンたたこう。

すると、なんということだろう!? 最初の一発が後ろへ飛んでいくのだ。しかも、ものすご〜くスローに飛んでいくのだ。

たぶん、このタマは長いこと待っていたせいで、根性がまがってしまったのだ!?

○一瞬のことだから、よ〜く見てほしい。ゆっくりと後ろにタマがとんでゆく〜!?

62 小結技
エレベーターアクション
屈伸運動でワープ!? とても健康的なウル技だね!!
福岡県／三木誠一クン

さあ、ラジオ体操の時間です。

2個つながっている、エレベーターのあるところまで、いってみよう。

それから、2個のうち下にあるエレベーターの天井にのつかるのだ。そのときに、必ずエレベーターをぶらさげているロープの左側にのらないとだめだよ。そうしたら、十字ボタンの上と下を交互にすばやく押して、屈伸運動だ。いつのまにか、上のエレベーターにワープするよ。

○よいしょっ、よいしょっ、屈伸運動

○パッと上のエレベーターに乗りうつったのだ！ もう一度ワープしてしまいそう!?

63 小結技
エレベーターアクション
ランプでつぶして600点ちょっとお得になってます
静岡県／鈴木秀和クン

エレベーターアクションを何度もやっていれば、わかると思うけど、ガードマンの出現のしかたは、いつも同じじゃないのだ。そういうわけで、このウル技は、電源を入れてから、はじめてゲームをやったときがやりやすいのだ。

スタートしてから、エレベーターに乗ったまま、いっきに下へおりていこう。そして、19階にさしかかったら、ピストルでランプを落とせ！

ちょうど、ガードマンが出てきてランプに当たってやっつけられるんだけど、600点も入っちゃうのだ。

普通は300点なんだけどガードマンが出てくる瞬間にランプを落とすとこうなるのだ。ここ以外ではタイミングがむずかしいよ！

○まっすぐ、より道をしないで、19階まで来るのだ!!

○ピュ〜グチャッ。ランプでつぶして、600点!!

ウル技場外技

☆ドンキーコング・隠れハシゴ　1面の下から3段めと4段めの間に、なんとハシゴを発見！ まん中あたりにあるんだけど、これをさがすタイミングはすごくムズイ。(埼玉県／長谷川巨樹クン)★編集部でも確認するのにすごく時間がかかったけど、やっぱり確かにあるのだ。長谷川クン、ご苦労さまでした。

クイズベンチャー　このゲームで、不規則に動くのでさけにくい乗用車の色は？　黄→P37へ、赤→P77へ、青→P46へ

いつもと同じ歩きかたにあきてしまったボク

歩くのにもいろいろなタイプがあるからスパイやマリオだって変わった歩きかたをしてもいいと思うのだ。後ろに歩いてもいいよ!

64 エレベーターアクション
すりすりと後ろ歩き!? ダンスをはじめるかな

福島県/ぱるきいタ　十両技

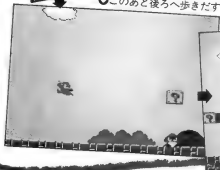
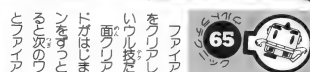
2人用でゲームをしよう。プレイヤー1は好きなようにゲームをしていい。プレイヤー2は、いっしょうけんめい、1面をクリアしなくてはならない。

1面をクリアしたら、つづきの面がはじまるまで十字ボタンの右を押し続けるのだ。

するとスパイが、マイケル・ジャクソンばりに後ろへ歩く。

スパイはブレイクダンスの心得もあるのだろう。

ヘイヘイ。アメリカへ行っておぼえてきたんだぜ!!

するするっ。見事なもんでしょ!! でも、ダンスはしないぜ!

65 スーパーマリオブラザーズ
ファイアマリオが片足ですするすると進んでいくのだよ

埼玉県/坂田庄巳タ　十両技

ファイアマリオになって面をクリアしたら、やってみたいウル技だ。

面クリアしたら次のワールドがはじまる前からⒶⒷボタンをずっと押していよう。すると次のワールドがはじまるとファイアマリオはジャンプしてファイアボールを投げるのだ。そうしたら十字ボタンの右を押すと片足でスルスルすべっていく。まるでスケートしているみたいでおもしろい。

ただしⒶⒷボタンを離したらだめだからね。

いきなりジャンプしてファイアボールを投げるのだった

ファイアマリオは片足をあげたこの姿のまますべっていくよ

66 スーパーマリオブラザーズ
マリオが後ろを向いて新しいワールドへ出発するぞ

大阪府/まくしたタ　小結技

スーパーマリオの新しい世界。それはマリオが後ろ向きに歩くことだったのだ!! 知っていた?

まずジョイスティックをつないで左側へ押しておくのだ。

ゲームをスタートさせるとマリオは左側を向いている。つぎに十字ボタンの右を押してジャンプさせるとマリオはうしろを向いたまま歩きだすのだ。

ジョイスティックを左に押しておくのだよ

このあと後ろへ歩きだす

後ろへジャンプもできる

クイズベンチャー ?　さて、このゲームのアドバイスをしたのは、有名な○○○○九段→P58へ

超ウルトラ技100+1

楽しいひとり遊びのための2プレイモードだ

ラン・ラン・ランっとうきうきしながら、ひとりでファミコンに向かう。ボクらのファミマガが友達のないキミのために届けるウルテクだ

67 テニス
1プレイヤーにつられて2プレイヤーのラケットが!

小技 長崎県／津山哲郎クン

ジョイボールの連射と単発の切り換えスイッチを真ん中にセットしよう。

するとダブルスを1人でプレイできるようになるのだ。Ⓐボタンを押すと2人がいっしょにラケットを振るので2プレイヤーのところにボールがきても打ちかえすことができちゃうようになるのだ。

ただし2プレイヤーの移動はジョイボールで操作できないのでとてもむずかしいのだ。

さあだれも友だちのいないキミもジョイボールで孤独の2プレイゲームをやってみてはどうだろう。

○まずはこっちのサーブだ。それっせーのはいっ

○力をためておもいっきり打つ

○2プレイヤーもいっしょに

68 バトルシティー
少しずつ近よってとうとうくっついちゃったよ

十両技 福井県／長谷川滝彦クン

コンストラクションモードで防弾壁をならべて敵戦車がせめてこれないようにするのだ。敵がせめてこれなくなったら、ゆっくりこのウルテクを楽しもう。

2プレイヤーにしてゲームスタートだ。1プレイヤーのイエロータンクを右側のすみへ2プレイヤーのグリーンタンクを反対の左側へもっていって向かいあわせるのだ。

あとは上のテニスのようにジョイボールをつないで連射と単発の切り換えスイッチを真ん中にもってくればいい。

Ⓐボタンを押すと両方から撃ち合うのだけどグリーンタンクが自動的に近よっていくのだ。

○Ⓐボタンを押すたびに動いている

○左がグリーンタンクだよ

69 マリオブラザーズ
2人いっしょに上の段へと飛びうつってしまうのだよ

十両技 大阪府／高橋正博クン

コントローラのⅠとⅡをならべて置き、コントローラⅠの十字ボタンの右とⅡの十字ボタンの左を押しておく。

するとマリオとルイージがまん中のほうへかけよっていくだろう。

そして2人がぶつかった瞬間に両方のコントローラのⒶボタンをタイミングよく押してみよう。2人同時に上へ飛びあがってしまうぞ。

○マリオとルイージが走っよってきてぶっかったこのときにⒶボタンを押してみよう

○なんとうまいぐあいに2人は上の段へと飛んでいく

○あっといってるすきに、もう2人は1つ上の段にいた!!

ウル技場外技

☆サッカー・選手かなしばりの術　自分がボールを持ったらコーナーまでドリブルし、ギリギリでストップしてボールをその場へおく。すると自分以外の選手は動かない。得点に関係ないけど、自分のチームが勝ってるときの時間かせぎに最適。(千葉県／矢野早苗サン)★ちょっとセコイが知ってると便利だね。

クイズベンチャー 2 カベをこわしたら、一頭身で帽子をかぶった主人公がドアをあけている。このゲームは？ P78へ

©Nintendo

70 F1レース ゴールポストにはぶつかることができないのだ

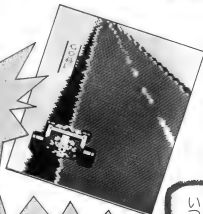
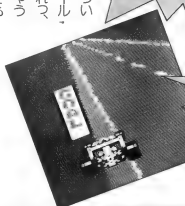
新潟県／小林直文クン 小技

オレはF1レーサー。レースをするために生まれてきたようなものだ。

世界各地のレース場をめぐってきたが、一番むずかしいのは、スキルレベル1の最初のコースだぜ！

なぜだかわかるかな？

このコースはかんたんなものだから、他の車もバンバンとばしてくるから、クラッシュする危険も多いようだ。

でも、オレにとってはやっぱりかんたんだなあなんて思いながら走っていたら、ついイネムリしてしまってゴールポストにぶつかった。あれっ、でもこれって通りすぎちゃうものなんだ。次のコースでもやってみよう！

◐ひえ〜。ゴールポストにぶつかるよ〜。ハンドルが汗ですべるよう！

◐とうとうぶつかってしまうのか！念仏でもとなえなければいけないのか!?な〜んちゃって、じつはこのまま走っても通りぬけちゃうんだよ♡

71 F1レース たまにはのんびりゆっくりのウル技もいいぜ！

大分県／河野修一郎クン 中技

日本人はいそがしすぎる。いつもいつもせわしないなあなど言いながら、ついついたくさん働いたり、勉強したりしてしまうのだ。

たまには、のんびりゆっくりしたウル技をやってみよう。

ただ0km/hにしてから、ギアをHIにして、Ⓐ とⒷボタンを同時に押し続けるのだ。これで驚異の1km/hマシーンの完成だ。の〜んびり走ってゲームオーバーになろう!?

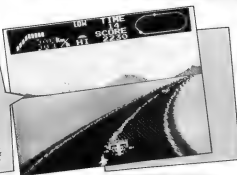
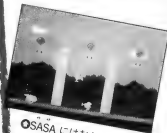
◐ブブブブブ。のんびりとしたエンジン音だなあ！

72 F1レース カーブをかんたんに曲がれる方法を教えよう！

滋賀県／大竹順一クン 中技

カーブはむずかしいぜ。キキ〜という音をたてながらスリップなんぞをすると、横にいる車にバゴーンとぶつかってしまうのだ。

そこで、ブレーキをかけるんだけど、ぐ〜んとスピードが遅くなってしまう。

ところが、305km/h以上のスピードで走っているとき、ⒶとⒷボタンを両方押すと、305km/hのままだしスリップもしないのだ。

このウル技でレースを楽に展開できるぜ！

◐スイ〜スイ〜。ぜ〜んぜんスリップしないで、曲がれるんだ!!

クイズベンチャー 2 "シティコネクション"で、ニューヨークの面は第何面？ スパルタンXで棒術使いがでてくるのは何階？→P 57へ

SASAとNANAで力強く生きぬこう!!

取り扱い説明書には、NANAはSASAの恋人でとてもカワイイと書いてあるけど、女の子だとは書いてない。男だったら気持悪いね

73 小技 アストロロボ・SASA のっしーが男女差別をするなんて、ひどいなあ!?

山口県／西山哲朗クン

のっしーは男女差別するって知ってたかな?

2面がはじまったら、SASAだけ、上のほうにいって、地面に降りてこないようにする。NANAはそのままにして地面に降りたつ。

すると、どうしたことか、のっしーはNANAを攻撃してこないのだ。

今度は、SASAを地面に降りたたせて、NANAを上にいかせる。すると当然のごとく、のっしーは攻撃してくるではないか。

もう一度SASAを上げて、NANAを降ろすと、のっしーが攻撃してくる。つまり、SASAがのっしーの攻撃本能を目覚めさせるのさ!

のっしーはの～んびりしている

SASAにはむかってくるぞ

74 小技 アストロロボ・SASA エネルギーパックを取り風せんも割るとはぜいたく!?

広島県／池野徹クン

風せんは、プラズマガンでうつと300点だけど、大切なエネルギーが落ちてしまう。

でも、たった300点とはいえ、3面までの風せんを、全部撃てば2700点にもなるので、けっこう大つきい得点だね。

そこで、エネルギーを取りつつ、風せんを撃つ方法を教えちゃおう! 下から、エネルギーパックを取りにいき、取った瞬間に上を向いて、プラズマガンをうつのだ。これで600点なのだ!

まずエネルギーをとって

風せんもうつのだ!

75 十両技 アストロロボ・SASA コントローラを逆にすれば、楽楽プレイだぜ!

宮城県／渡辺享クン

このゲームは進む方向と、逆に十字ボタンを押すことが多いので、このウル技はおおいに使ってほしい。

やりかたは、とぉ～てもかんたんなんだ。コントローラをさかさまにして、プレイするだけ。これこそ、カートリッジさえ持っていれば、誰にでもできるね♡

ちょっとしたアイデアで、ゲームを楽しめるんだぜ!

クイズヘンチャー

というわけで、答はわかったかな? のこりの2文字は、それぞれテクノポリス1月号とプログラムポシェットNo.7にかくされている。くれぐれも編集部に電話しちゃだめだよ。

視点を変えて斜めからゲームを見てみると☆

得点には関係ないけど、ゲームの中に隠してあった、ちょっぴりおもしろ感覚のウル技だ。キミはこの楽しさについてこれるかな?

ウルテクニック 76 十両技

10ヤードファイト
ディフェンス側がこけたときに観客があきれかえるぞ

富山県／村樹正ク

それでは2プレイでゲームを始めてみよう。

ディフェンス側の2プレイヤーのキックでゲームは始まるわけだ。で、このキックをやったときにコントローラのⅡのほうの十字ボタンの下を押しながらⒶボタンかⒷボタンを押してみよう。

ディフェンス側のキックをした人が倒れてしまう。

そうしたら、観客の声援などが聞こえてくるはずなのにピタッと止まってしまって低くピーピーと音がするだけになっちゃうんだ。きっと観客があきれかえってしまったんだろうね。

●2プレイでゲームをはじめたところだよ

●キックをした、この人が……

●ころんでしまっちゃったんだ

ウルテクニック 77 小結技

マリオブラザーズ
デモのパワー床の震動がゲーム中にも出てくる

東京都／飯塚博之ク

デモをみてるとマリオがパワー床をたたくシーンがあるだろう。なにげなくマリオがパワー床をたたいたときにゲームをスタートさせた。

するとゲームが始まった瞬間にマリオやルイージが、なんにもしないのにボヨ〜ンと飛びあがってしまった。

●マリオがパワー床をたたいた瞬間に…

なんとデモ画面のパワー床の威力がスタートした直後に現れたのだろう。

まるでいきなり地震があったみたいだったのだ。

●スタートさせると地震がおこったぞ

ウルテクニック 78 小結技

ロードファイター
トラックがいないというのにトラックの音が!!

長野県／片山智之ク

コース2などのトラックが出てくる面で使えるウルテクだよ。

コース2ならば3台目のトラックがいいだろう。このトラックが出てきたら画面から出ないようにスピードを落としてついていこう。

トラックは車線変更をしないので、そのまま進んでいくと工事中にぶつかって爆発してしまうのだ。

でもトラックのドロロロローという音はコース2をクリアしてしまうまで、ずうっと鳴り続けたままになるんだ。おかしいと思わないか。

●しめしめ、トラックが出てきたぞ。スピードを少しおとしてついていこう

●ついにトラックは工事中にぶつかった。しかし、まだトラックの音はしている

クイズベンチャー 2 ちなみにファミマガを出しているのは○○○書店。P54とこのページに共通する文字は? →P62へ

ディグダグとファミベの便利なウルテクだよ

スパッとファミリーベーシックをやっちゃったあとにディグダグをやる。このおもしろさとりあわせにキミはついていけるかな!?

79 ファミリーベーシック BGモードからいきなりBASICモードへと

愛知県／沢田和彦クン 十両技

普通、V2・1AではBGモードからBASICモードにするには、GAME BASICモード画面にもどして1のBASICを選ぶよね。それがBGモードでESCキーを押しファンクションメニューでFILEを選び、そこでLキー（Sキーでもよい）を押すとLOADとでてくるからカーソルを1つ下げてRETURNキーを押そう。すると、あら不思議、SN ERRORと表示されBASICモードに変わってしまうぞ。

```
SELECT
COPY
MOVE
CLEAR
>FILE
CHAR
```

○ここでFILEを選んでね

```
SAVE(S)/LOAD(L)?L
FILE NAME?
```

○このようにカーソルを移動させろ

```
SAVE(S)/LOAD(L)?L
FILE NAME?
?SN ERROR IN 0
OK
```

○ネ、BASICモードになったね

```
SAVE(S)/LOAD(L)?L
FILE NAME?
?SN ERROR IN 0
OK
PRINT"ウルテク"
ウルテク
OK
```

○というわけだ

〈特集・裏ドルアーガ①〉さて今月の欄外ゲーム必勝法は11月号の続編として、60面クリアを成しとげたキミに贈る"裏ドルアーガの塔"の解法だ。普通のドルアーガと宝物の種類や迷路パターン、出現する敵の種類などは同じだけれど、宝物の出現方法のみが違う"裏ドルアーガ"のスタート！（61Pにつづく）

80 ディグダグ ファイガーの火なんか、なんともない特別の場所だよ

茨城県／西村拓也クン 小結技

最初の面で、真下に掘り進むとファイガーの火にやられてしまうよね。でもこのウルテクでファイガーの火にやられないですむのだ。

ファイガーのいる穴の高さまで掘り下げたら右にディグダグの体を3分の1ほど移動させるのだ。そうするとなぜだかファイガーの火が背中にあたってもだいじょうぶだよ。

○1面ではこの位置にいると安心していられるんだよ

○火がせまってきたけど平気なのだ

○ムムッ、ファイガーが火を

81 ディグダグ 岩の下へ掘り進んでいくのは危険だが有効な技だよ!!

大分県／岸川克成クン 大関技

できるだけ多くのプーカとファイガーをいっぺんにやっつけたら高得点をねらえる。でも岩を落としたのに逃げられてしまうことはよくあるよね。

だから敵を誘導して確実にやっつけることのできる技をおしえてあげよう。

敵を岩へとつれてきたら、思いきって岩の下へ進むのだ。そしてあぶないと思ったら、すぐに横に出るようにする。これだと、まんまと敵はだまされてディグダグについてきて、みごと岩の下敷きだ。

○敵をつれてきたら下へと

○ほらこのとおり、やっつけた

クイズベンチャー 2 はずれ。でもまったく関係ないわけじゃないよ。→P72へ

縛られてもいないのに動けなくなってしまう

ゲームプレイのときに突然見つけてしまったのが、かなしばりの技だ。こうすれば動けなくなってしまうという、ちょっと悲しいウルテク

ウルテク 82 スーパーマリオブラザーズ
つたにからまるマリオが身動きできましぇ〜ん

福岡県／大多和秀典クン　十両技

ワールド4―2などの豆の木が、隠されているところにきたらやってみよう。

ブロックをたたいて豆の木を出したら右側へ歩いていく。豆の木は画面に見えないけど豆の木の出たブロックは半分ほど見えるぐらいまでスクロールさせよう。

そうしたら豆の木へもどっていって飛びつこう。

なんとマリオは右へも左へも行けない状態におちいってしまうのだった。

ほよよ。豆の木見〜つけ♡

右へ進めば豆の木は消えるのだ

足を動かすのだが移動できない

ウルテク 83 10ヤードファイト
うっインターセプトされたら、動かなくなっちゃうぞ

東京都／酒井克則クン　大関技

まずどんどん進んでいってゴールラインの直前でファーストダウンをするのだ。

そうすればすぐゴールにはいれるような位置で敵とスクラムを組むことになるだろう。

そしてたてパスの仲間をゴールの中に入らせたら、敵のディフェンスもゴール内に入らせるのだ。

そうしたらたてパスの仲間にパスをするのだけど、わざと敵にボールをインターセプトされるようにしよう。

なんと敵のディフェンス側にボールをとられると、ずっと動かないでそのまま止まってしまうのだ。

ギリギリのところへでファーストダウン

動かない。止まってしまったままなのだよ

タテパスの相手をゴール内に入れるのだ

さあスクラム組んだらタテパスだヨ

ウルテク 84 フィールドコンバット
ディオロフの最後の抵抗に動けなくなったのだ

秋田県／山崎努クン　十両技

ジエネシス―3が十字ボタンのどこを押しても移動できなくなる地点がパターン5に隠されていたんだ。

敵の4基1組でゲートを守るX―BCの2つ手前の壁のところなんだ。

この壁の右側の下のラインと味方の表示がならぶようにして、ジエネシス―3を壁の右にぴったりとくっつけるのだ。するともうダメなのだ。なんだかわからないけどどうしても動いてくれなくなるのだ。ディオロフの秘密の武器なのかな!?

うっうっうっ、動かない助けてちょうだい!

どうしようもなく、途方にくれたときにドカン

ランちゃんに見とれているうちに手裏剣をくらって君は死んだ→P46へ

ⓒ(株)ナムコ

マッピーのおもしろ度が10倍アップするんだ

新しいゲームが出るにもかかわらず、なにかと話題のマッピーだ。どこまでいってもぬけ出せないこのおもしろさにウルテクも応援するぞ

85 大関技

マッピー ニャームコの移動パターンで1000点のボーナスだ

滋賀県／谷昌典クン

ニャームコの動きかたを知っていれば、ターゲットにニャームコが隠れたときの1000点ボーナスがもらえたりして便利だね。

じつはニャームコはドアが開いていれば同じ階を進み、端へくると1つ下へと進んでいくのだ。

もしドアが閉まっているとドアが開いてニャームコはのびてしまい、起きあがると逆方向へと進み出すのだ。

上のイラストの矢印を参考にしてほしい。なお矢印は下のトランポリンに落ちる部分を省略してある。

86 十両技

マッピー ニャームコを通りぬけていけるところもあるぞ

埼玉県／猪瀬光クン

ニャームコをパワードアでとばしたらニャームコが復活して出てくる真中の一番上の段にいこう。ニャームコが上から降りてきてもマッピーはそこを通ることができるぞ。

ニャームコは全々知らんぷりをしている

ニャームコが降りてきたぞ。さあ進もう!!

マッピーは平気で、とおりぬけてしまった

87 十両技

マッピー ニャームコ風船を取らずに落ちてしまうワザだ

東京都／高橋勝司クン

ボーナスステージでニャームコの青い風船の横のトランポリンをはねたら右の壁にぶつかって降りよう。そのとき十字ボタンの左を押してると青い風船をとらずに下にいく。

壁にわざとぶつかっておりるのだよ

十字ボタンを左に押しておくんですよ♡

風船を取りそうで取らないぞ

ほらそのまま落ちちゃったよ

88 小結技

マッピー 残った風船をかってに取らせて早めにクリアだ

高知県／大石建司クン

ボーナスステージの最後の赤い風船は青い風船を取ると現れるニャームコにまかせよう。ニャームコが上にいったときに取ってくれるのだから。

ごらんのとおりパーフェクトよ～ん

下の風船を取ったらニャームコになって上へと

上にある風船は残しておけばいいのだ

げんぴんしょうまうだ

〈特集・裏ドルアーガ②〉1階の宝はスライムを上からやっつけよう。3階はウロウロしているブルーナイトに一度も触れずに、全てのスライムをやっつければいい。スライムの手前のブロックで、剣を出したまま待とう。2階ではブラックスライムをギルが停止した状態でやっつければいい。（63Pにつづく）

ワカセンセイだから○はワだね。今のは練習、次からが本番だよ。ファミマガで、ファミリーベーシックを使ってカチャカチャ打ちこむのは？　そう、打ちこんで○ンのコーナー。→P49へ

ヒマだヒマだなんていうキミにはかんたん技

ファミマガは毎号買ってるけど、ウル技はむずかしすぎてなかなかできないというキミにおくる超カンタン、誰にでもできるウル技だよ！

89 ウル技テク 大関技

ドンキーコング

やられそうなふんいきはぜんぜんないのになあ!?

東京都／千住昌子クン

さあて、これぞカンタンの極致というウル技を紹介しようではないか!?

ドンキーコングのカートリッジを持っている人なら、誰もできるんだぞ！

すごいなあ!?

しかも、ゲームをはじめてすぐにできるというんだから驚きだ。

では、ちょちょいのちょいとやってみよう!!

スタートしたら、左にOILと書いてあるドラム缶があるよね。何の害もなさそうだし、実際にOIL缶のところにいってもやられない。

ところが、ジャンプするとやられてしまうのだ。

なぜだかわからないなあ？ でもこういうことを気がつくなんて、ちょっとひねくれ者だぜ！

ウーム、これは平気かな!?

オオ、だいじょうぶ

ちょっとジャンプしてみたのが命とり。やられちゃった。より道なんかしなけりゃよかった

90 ウル技テクニック 十両技

エクセリオン

最初の敵はタマをうってこないなんてキミは甘いぜ！

愛知県／きとうゆうじクン

えっ、この写真のどこがウル技なの？と思うでしょう。これは、最初に出てきた、敵なのだ。少しおかしいよね。

まだ、わからないかな？ 最初に出てきた敵は、しばらくはタマをうってこないんだよ。ところが、スタートしてすぐにポーズをかけて、20秒ほどしてから、ポーズを解除すると、いきなりタマをうってくるのだ!?

パシュシュ～ン。いきなりタマをうってくるなんて。もうちょっと手かげんしてほしいなあ!?

91 ウル技テク 小結技

ドンキーコング3

指をすばやく動かして、コングを押し上げよう

千葉県／匿名希望クン

Ⓐボタンも Ⓑボタンも同じ働きなのだ。交互にすばやくたたけば、スプレーがどんどん出るので、すぐにコングは上に行くよ！

この位置で、どんどんⒶとⒷボタンをたたくのだ！

92 ウル技テクニック 十両技

エクセリオン

山が空中に浮くと、どうなるのか!? 何も起きないさ

神奈川県／谷口栄二クン

あれれっ！ 火山が噴火したのかな。へんな風景になっちゃった。

この風景を見たいキミは、スタートボタンを連打連打なのだ！

ど～なってしまったのだ!? 山が空中に浮いちゃった!?

クイズベンチャー ここまで解いてきた君なら、もうこの文字の位置はわかるよね。サービスでヒントをあげよう。→P56へ

いつになってもコングの話題はつきないのだ

マリオとドンキーコングは、ファミコンを代表するキャラクタだ。その2人が対決するゲームはいつになってもやめられない!!

93 小技 ドンキーコング マリオもひらきになるんだぜ!? かんたんにできる!!

千葉県/高橋栄一クン

10月号のロードランナーのひらきは、みんなやってみたかな?

今度はマリオのひらきだよ~ん!

2面までいったら、すぐそばのはしごと重なるように立たせる。そして、エレベーターにジャンプして、さらに1つ上の鉄骨にさしかかる少し前に左へジャンプする。

そのときに、マリオがぎりぎりの位置で鉄骨にのっていれば準備OKだ!

右へ歩いて下に落ちればいい。ほんの少しの間、マリオのひらきが見られるぞ!

⭘まずはエスカレーターにピョン

⭘落ちている間は、ずっとひらきなのだ!! いたいたしいなあ!?

⭘次に2段目の鉄骨にとびのれ!! 足がちょっとだけひっかかった

94 十両技 ドンキーコングJr. 頭を使わなくっちゃ、一流のゲーマーではないぜ!?

熊本県/R・高橋クン

ジュニアは武器を持ってないよね!

そんなジュニアにとって、唯一敵をやっつけることのできるのが、フルーツを落とすことだ!

でも、フルーツを落として、下にいる敵をやっつけても、そのあとで上にいくので、あまり効果的ではないよね。

ところが上にいるスパークを、やっつける方法があるんだ。

フルーツの下で待っていて、スパークがジュニアの真上に来たら、すかさずジャンプするのだ。

なんだか頭でやっつけたみたいだよ。ゲームはやっぱり頭を使わなきゃだわ!!

⭘頭を使わなくちゃだめ!?

⭘にっくきスパークを頭でアタック!! やっつけろ!

95 小技 ドンキーコング 必殺背面飛びで300点!! ちょっとアブナイぜ

熊本県/藤田栄二クン

タルが追いかけてくるよ~。どうしようかなあ。あきらめてやられちゃおうかな。それともふりむいてジャンプしようかな。ええい、このままジャンプしてしまえ。というわけで、うまくタルをバックジャンプすると、ピロピロピ~ンと200点から300点なのだ。

⭘ホエ~。タルがおいかけてくるダス!?

⭘ホエ~。ジャンプしたら300点ダス!?

〈特集・裏ドルアーガ③〉4階の宝はギルを扉とタテ・ヨコどちらかが同じになるところまで移動させて、剣を扉に向けて出せばOKだ。5階の宝は、ギルを動かさずに、スペルを5回受けなくてはならないが、剣を出してはダメ! 2方向以上が通路になったところで、ギルをすこしずつ (65Pにつづく)

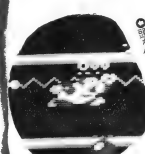
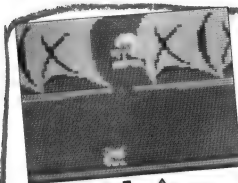
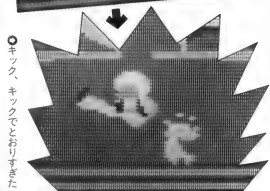
クイズベンチャー 2 かくしてマリオの旅ははじまった。クリボーをふみつぶし、ノコノコをつきあげ、パタパタにファイアボールを投げつけ、マリオはエリアからエリアへ進んでいくのだった。→P38へ

©サン電子

アラビアンのおもしろテクニックだよ〜ん♡

アラビアンのウルテクもいろいろあるけど、特別かんたんすぐできてしまうインスタントなウルテクを3本紹介してみようかな!?

96 ウルテク

十両技

スーパーアラビアン

あぶないときでもキックで助かってしまえるのだ!!

宮城県／小沢幸二クン

アラビアンがなにげなくマストから降りたときに、運悪くロッグやピンキーがやってきてやられてしまうことってよくあるよね。

でもそこであきらめてばかりいてはだめなのだ。だまされたと思ってⒶボタンを押してキックしてごらん、アラビアンは少し空中に止まることができてロッグなどにつかまらなくてすむんだよ。

↑うーむこのままいくとピンキーにさわっちゃう

↑キック、キックでとおりすぎた

97 ウルテク

幕下

スーパーアラビアン

寝ころんだままふわふわと降りていっちゃうよ

東京都／田辺匡慶クン

アラビアンを高い位置へもっていこう。そして十字ボタンの下を押してアラビアンを伏せさせよう。

つぎに十字ボタンの下を押しながら右か左のほうへも押してみよう。

アラビアンはマストなどの高いところから落ちるのだけど、いつもと違っていて伏せたままの状態で落ちていくのだった。

ちょっとだけだがスピードもゆっくりとしたかんじで落ちるんだよ。

↑グウグウと寝ているのかな？

↑なんだかとても気持よさそう

98 ウルテク

十両技

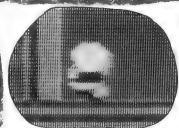
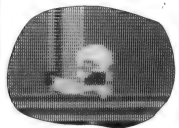
スーパーアラビアン

アラビアンがいつもと違うローキックをするんだぞ♡

青森県／金田一健一クン

マストの右側あたりで、十字ボタンの上を押すとアラビアンがマストをのぼるようなかっこうをしながらふるえて変な音がするんだ。

このふるえているようなかっこうをしているときにⒶボタンでキックしてみよう。

アラビアンがローキックをするんだぞ。なんとなく足ばらいのようなキックだ。ローキックで敵をやっつけても得点は普通にやっつけたのと同じなんだ。でもたまにはおもしろくていいね。

↑この位置で十字ボタンの上のほうを押すとおもしろい音もするぞ

↑ローキックを出す　普通よりは低めのキックだってわかるかな？

↑ロッグもこのローキックでやっつけてしまおう!!

クイズベンチャー 12
エレベーターアクション。何とか地下の駐車場までたどりつき、それ、車で飛び出せ。ジッピーレース→P40へ、ロードファイター→P53へ

超ウルトラ技100+1

©サン電子・コナミ

少しだけおしかった今月の幕下くんの登場

ウルテク100+1の最後をしめくくる、もう一歩でおしかった幕下の紹介だ。ちょっとひねりがたりなかったようだね。というわけで…

99 スーパーアラビアン
アラビアンが伏せながら進むのはおもしろいな
沖縄県／前城均クン　幕下

アラビアンは普通は歩いて移動し、どうくつなどのせまい通路などでは伏せて進むよね。

だからなにも障害物がないばあいは、ただ立ったまま進んでいくのだ。

でもときにはウルテクで、どうくつなどのせまい通路じゃないところを伏せて進んでいくのもおもしろいと思わないか?

やりかたはとてもかんたん。

まず十字ボタンの下を押してアラビアンを伏せさせる。そして同時に十字ボタンの右も押してみよう。

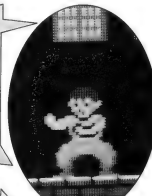
アラビアンが首をふりながら、スリスリして進んでいくのがとってもカワイイぞ!

ちょっとずつ進んでいくぞ

アラビアンが伏せながら……

100 イー・アル・カンフー
デモのときでもキックをさせることができるぞ
茨城県／川澄直也クン　幕下

リーが戦うデモ画面を見てごらん。リーはジャンプをしてもキックをけっして出さないだろう。

ところがジャンプしたときにⒷボタンを押すとキックをするのだ。デモなのでリーはかってに動いているんだけどキックが当たると気持いい。

リーはキックをしないのだ

ほらⒷボタンでキックをした

101 イー・アル・カンフー
リーがヒョコンヒョコンとひざのくっしんを
兵庫県／加藤沖也クン　幕下

リーも戦ってばかりじゃよくないのだ。ときには体をきたえるべきだ。

だからリーにひざのくっしん運動をさせるのだ。

コントローラⅡの十字ボタンの右とコントローラⅠの十字ボタンの左を押すのだ。

そしたらⒶボタンかⒷボタンを押してみるのだ。

するってえとボタンを押すたびにリーはかがんだり立ったりするのだ。

これでだいぶリーの足腰が強くなってパワーがアップするのだ。ジャンジャン!!

ひえっとかまえているけれど、ちょっと足が弱そう

ただ十字ボタンの下を押しただけでもこうなるけど、足を曲げたときにピュコーンと音がするんだよ!!!!!!!!

ウル技場外技（テクじょうがいわざ）

〈特集・裏ドルアーガ④〉移動させ、ギルが動かなくてもメイジが出現するような位置で待つように。6階ではソーサラーの出すファイヤーエレメントを、扉のところに出現させれば宝が出現する。7階はやはり、カッパーマトックを使いきればいいのだが、タイムが赤くなってからすること。（72Pにつづく）

クイズベンチャー　陽子というのです。でも、これはちょっと難しすぎたかな。→P123へ

スーパーウルトラテクニッククイズ

超ごーか賞品もでる

1月号 ウルテッククイズ応募券

※このクイズについては一切お問い合わせには応じられません。

スーパーウルトラテクニッククイズとは

今月の超ウルトラテクニック100+1は楽しんでもらえたかな? じつは全101本のウルテクの中にひとつだけ、絶対にできないウルテクがあるのだ。

さあ、うそのウルテクはどれか。見つけ出してこのうそのウルテク番号を書いて送ってね。

正解者には抽せんで最高2万円以内のファミコンカートリッジ4本のプレゼントもあるのでがんばってくれ!!

●送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部 スーパーウルトラテクニッククイズ係

キミの① 住所 ② 氏名 ③ 電話番号 ④ 郵便番号 / 応募券はここに! / 答えはここに書いてネ! / 105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMAGAZINE」編集部 スーパーウルトラテクニッククイズ係

超ごーか賞品

●特松賞—カートリッジ4本(1名)

●上竹賞—カートリッジ3本(2名)

●並梅賞—カートリッジ2本(3名)

●残念賞—カートリッジ1本(10名)

なお当選者にはほしいカートリッジについて、電話をこっちからかけるので電話番号を忘れずにハガキに書いてね。

ハガキの書き方

ハガキを出すときに守ってほしいことがあるんだ。

●ハガキで出す。封書はダメ。

●このページの右上の応募券をぴったりとはりつけよう。

●答のウルテク番号を大きく書いたら、周りを赤くぬってはでにしよう。

そしてキミの①住所、②氏名、③電話番号、④郵便番号を忘れずに書いて送ってネ。

〆切りと当選者発表

〆切りは1月8日(消印有効)。4月号誌上で発表。

公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞に入選できない場合があります

ウルトラ技募集!!

ファミマガでは、キミたちが見つけだしたウルトラ技をいつも待っているんだ。

キミたちが発見したり、あみだしたりした技なら大歓迎だ!! すぐれた技はドンドン掲載していくからね。

みごと掲載されたキミにはカッコイイ「ウルトラ技発見認定カード」を送っちゃうよ。

横綱技と評価されればその上に金一封もあるんだ。

ウルトラ技を見つけたり、あみだしたなら技のやりかたをくわしく説明し、キミの①住所、②氏名、③学年(職業)、④年齢、⑤電話番号、⑥ゲーム名を書いて左の住所まで送ってほしい。

なおウルトラ技は1通につき1テクニックだからね。正確な方法を一番早く送ってくれた人、それがその技の正式発見者となるのだ!

禁じ手

力士のしょくん! ここでウルテク行司のわたしよりウルテク禁じ手を通告するのだ~~っ。

一、カートリッジをずらして入れる

一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の器具をつなぐ

一、パスワードやシークレットコードなど、テクニックとはいえないもの

一、他の雑誌、書籍より転用、盗作したものを送る

以上のことは体ひとつでファミコンのゲームと組みあい技をみがくことが目的のウルテクに反するものとして"禁じ手"と定める。

●ウルトラ技の送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部ウルテク係

クイズベンチャー 2 そう、マッタができるんだよね。こういったゲームだと、お父さんも楽しめそう。→P54へ

発売!!

超浮遊要塞
エグゼド エグゼスを
撃ち落とせ!!

敵は不気味な昆虫！ドクロも飛んでくるぞ
ボーナスエリアでPowをとると敵がフルーツに変身しちゃう…一挙に高得点のチャンス！
2人で同時にプレイできるよ

商品番号GTS-EE
標準小売価格 5,200円

●製作・発売元…徳間書店　●販売元…徳間コミュニケーションズ　PHONE 03(591)9161

TOKUMA SOFT

12月25日

キミニワカルカナ？
不思議な不思議なロットロット

©TOKUMASHOTEN·IREM CORP.　MADE IN JAPAN

アクションゲームとパズルゲームがドッキング
ボールを交換してポイントエリアに落とすと得点
赤いボールはいじわる、なかなか落ちてくれないぞ
ゼットゾーンに気をつけろ、カニがワイヤーを切りにくるよ

商品番号GTS-LL
標準小売価格5,200円

徳間書店のファミリーコンピュータ™用ゲームカセット　ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

徳間書店
超
人気
好評発売中
決定版
ウルトラ
テクニック
技
堂々まとめて
250
えっ!とびっくり無敵技
これはなんだ!の隠れキャラ
思わずニヤリの珍画面
ファミリーコンピュータMagazine編集部編著
定価480円

注意 今回のプログラムは、GAME BASICで1を選んだときに、NS-HU BASIC V1.0と表示されるファミリーベーシックでは遊べません。最後のところが、V2.0、V2.1Aなどと表示されるファミリーベーシックやV3ならだいじょうぶです

ヤッホー

冬は寒くてキライ?

でもぼくはスキー!

さあっ滑るぞ

ビュンなんちゃってね

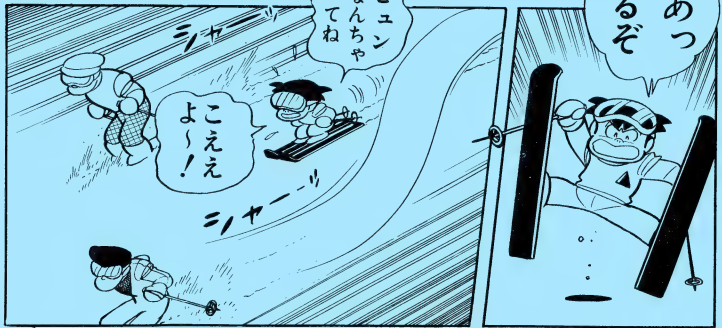
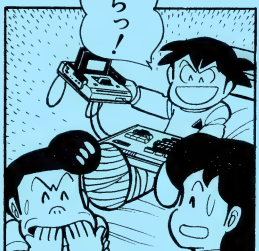
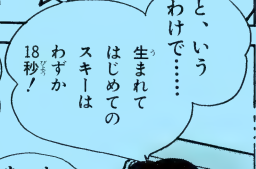
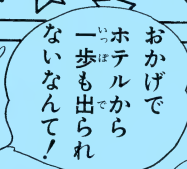
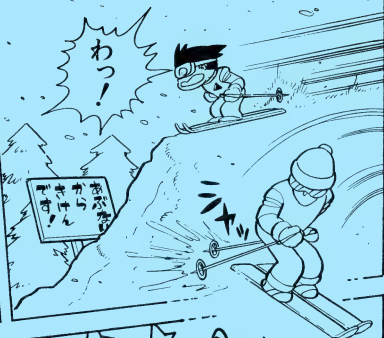
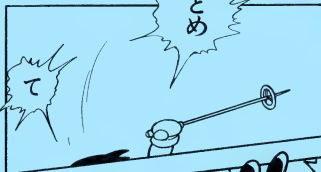
シャーッ

こええよ~!

シャーッ

〈特集・裏ドルアーガ⑤〉10階ではスライムのスペルを歩きながら受けること。表の5階のときを思い出して攻略だ。11階ではタイムが赤くなってから、メイジを5人やっつけなくてはいけない。12階はスライム、ドルイド、ゴーストの順に敵を全滅させよう。裏の難しさいっぱいのあたりだね。(75Pにつづく)

クイズベンチャー ?

君はキノコの国にいる、といえば、このゲームはなんだろう?　マリオブラザーズ→P59へ、プーヤン→P121へ、スーパーマリオブラザーズ→P63へ

（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。

(由紀) コンピュータ会社で働いている　たけしのお姉さん　20歳　家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。


```
10 X=10:Y=10
20 X=X+RND(3)-1
30 IF X<0 THEN X=0
40 IF X>21 THEN X=21
50 LOCATE X,Y
60 PRINT "■■■■■"
70 IF Y<23 THEN Y=Y+1
80 GOTO 20
```

プログラムはこうなってるよ

- １０行　道を表示する座標のはじめの数を決定
- ２０行　新しい道を表示するたびに左右にずらすため、Ｘ座標をＲＮＤ関数で計算
- ３０行　Ｘが０以下にならないようにする
- ４０行　Ｘが２１以上にならないようにする　Ｘが２１以上になると道がくずれてしまう
- ５０行　道を表示する場所を決定。このとき、ＸとＹにはいっている座標のところに道を表示する
- ６０行　道の表示。打ちこみ方はマンガのほうを見てね
- ７０行　Ｙが２３になるまで１ずつ増やし続ける。Ｙが２３になると、それ以後はずっとそのまま
- ８０行　２０行にもどって、また新しい道を表示する

※注・リスト60行の黒いブロックは画面では白いブロックです

ぼくわかるよ！

20行目の式でRND関数を使って道を左右にゆらしているんだ！

むむ！

20 X=X+RND(3)-1

Xは道の左端の座標だから道が出てくるたびに左右にずれたりずれなかったりするのね

まずカナキーを押してからGRPHキーを押しながら「リ」のキーを押します

カナ
GRPH
ヘリ

ゲームひっしょうほう

〈特集・裏ドルアーガ6〉13階ではまず扉を通り、そのあと鍵をとって扉をあけよう。14階ではTIMEが赤くなってからゴーストのスペルを7回受ければいいぞ。15階ではクォックスをやっつけると宝物が出現する。16階では、とにかく最初にミラーナイトをやっつけること（76Pにつづく）

クイズベンチャー 2 カートリッジをずらして入れるのは、ウル技のキ（ ）テである。→P120へ

ゲームひっしょうほう

《特集・裏ドルアーガ⑦》17階では外壁に剣を触れさせればいいが、そのままやるとマトックがなくなってしまう。あらかじめ剣を出しておくのがいいだろう。18階の宝は、ゴーストに触れずに扉を開けよう。19階ではクォックスに長い炎をはかせればいい。これはかなりむずかしいかもね。（78Pにつづく）

ついでに このいちばん 上の段を おなじようにして 押してみると 青いブロックや ケイ線が 出てきて おもしろいわよ

こいつ いろいろ かくしてるん だなあ！

小野ヤスシのいたコミックバンドは？　ドンキーカルテット。というわけで君は死んだ。→P47へ

(ゴンベイ)たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。しかし、最近はファミコン、ファミベに夢中。

赤いのは近よってくる。よけているうちに給油しそこなって燃料切れゲームオーバー→P53へ

```
10 CLS:SPRITE ON
20 SX=100:M=0:N=1
30 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=
"ケコサシ"
40 DEF SPRITE 1,(0,1,0,1,0)=
"コケシサ"
50 K$=INKEY$
60 IF K$=CHR$(28) THEN SX=SX
+1
70 IF K$=CHR$(29) THEN SX=SX
-1
80 SPRITE M,SX,100:SPRITE N:
SWAP M,N
90 GOTO 50
```

ゲームひっしょうほう

〈特集・裏ドルアーガ⑧〉21階ではまずミラーナイトをやっつけ、そのあとでカギを取ろう。23階ではスライムをやっつけたあと、ウィザード、スライムと交互にやっつけていけばいい。24階では上を向いたままウィルオーウィスプに触れればOK。26階ではスペルを受けずに扉をあけよう。(79Pにつづく)

■プログラムはこうなっているよ

10行　画面をきれいにして、スプライト面のスイッチを入れる

20行　SXはペンペンを表示するスプライト面のX座標。最初はほぼまんなかの100にしてある。M、Nはスプライト番号

30行　ペンペンのキャラクタを決める（スプライト番号0）

40行　ペンペンのキャラクタを決める（スプライト番号1）

50行　今、押されているキーをK$に入れる

60行　押されているキーがカーソルキーの右ならペンペンのX座標を8ドット増やす。CHR$（28）がカーソルキーの右のこと

70行　押されているキーがカーソルキーの左ならペンペンのX座標を8ドット減らす。CHR$（29）がカーソルのキー左のこと

80行　ペンペンを表示。Mは1回ごとにNと入れかわって、ペンペンが動いているように見せている

90行　50行にもどって繰り返し

はい、ドアドアです　ドアをあけるとエレベーター。スマートなスーツに身をつつんだ敵にピストルでねらわれる。あわてて下の階にかけ下りるりるこのゲームは？　▸P64へ

MとNにはいってる数をいれかえる命令よ これでペンペンが左右に首をふっているように見えるの

おいでやす

おいでやす

〈特集・裏ドルアーガ9〉このとき、ドルイドを全滅させてはダメだ 27階はマトックを使いきればいい。28階ではローバーに剣を出さずに触れ、ギルの体力が出るまで下げなくてはいけない。宝が出たら即脱出だ。29階は剣を出したままポーズ!(80Pにつづく)

というわけで、このコースははずれだよ ここまでといてきた人はごくろうさん。もう一度行き先を選ぼう→P36へ

《特集・裏ドルアーガ⑩》30階ではマトックを使わず、扉をあけなくては宝は出ない。31階では壁に剣をあてたままで12秒以上じっと待つこと！ 32階ではクォックが下を向いているときにやっつければいい。33階ではまず、レッドスライム2匹をやっつけること。（81Pにつづく）

クイズベンチャー ?
このベスト10はもう恒例になっているけど、調べているお店は、西武百貨店の●●●●○店。→P127へ

〈特集・裏ドルアーガ!!〉34階の宝は、カギを取る前か後に、ミラーナイトに触れれば出てくるはずだ。36階では剣を出して止まったまま、リザードマンに触れればいい。37階ではローパーを一匹やっつけ、ゴーストに触れればOKだ。38階の宝は表と同じだ。剣を出して、スペルを受けよう。（82Pにつづく）

ウイズベンチャー ？ 中に入ると……○●●だ。なんとかスライムをやっつけ、三階へくると→P124へ

〈特集・裏ドルアーガ⑫〉39階では外壁を12秒ぐらい押し続けると出現する。42階では、ウィルオーウィスプに触れずに、カギを取らなくてはならない。44階ではまず扉にさわり、スペルを受けずにカギを取ろう。これはマジシャン達を、先にやっつけておいてもいいので楽勝だね。（83Pにつづく）

クイズベンチャー 2

超ウルトラ技の数はいつもいくつ？　カセットの順位はいつも何位まで？　前の数をあとの数で割った数が求める数→P41へ

■『ペンペンのスキー』のプログラム

```
10 CLS:CGSET 1,0:SPRITE ON
20 PALETS 0,16,48,38,18
30 SX=100:M=0:N=1
40 Y=11:X=8
50 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)="ケコサシ"
60 DEF SPRITE 1,(0,1,0,1,0)="コケシサ"
70 X=X+(RND(3)-1)
80 IF X>20 THEN X=20
90 IF X<0 THEN X=0
100 LOCATE X,Y:PRINT"■■■■■■■■"
110 IF Y<23 THEN Y=Y+1:SC=0
120 K$=INKEY$
130 IF K$=CHR$(28) THEN SX=SX+8
140 IF K$=CHR$(29) THEN SX=SX-8
150 SPRITE M,SX,100:SPRITE N:SWAP M,N
160 PX=(SX-8)/8
170 LOCATE PX,10:PRINT "■"
180 IF SCR$(PX,11)<>"■" THEN 200
190 SC=SC+1:GOTO 70
200 PLAY"T4M1Y2V10:T4M1Y2V10:T4M1Y2V10"
210 PLAY"O3C0AGBC:O3E0FCDE:O3G0DCDC"
220 LOCATE 8,12:PRINT SC;"メートルダヨ!"
230 LOCATE 9,13
240 IF SC<100 THEN PRINT "サイテー!":GOTO 300
250 IF SC<500 THEN PRINT "GOOD!":GOTO 300
260 IF SC<1000 THEN PRINT "サイコー!":GOTO 300
270 PRINT "CONGRATULATION!":PLAY"O5A2DADA4:O5F2CFCF4:O4A2DADA4"
300 IF INKEY$<>" " THEN 300
310 RUN
```

■プログラムに使われている変数は……

X，Y……道の左端の座標（BGグラフィック面）
SX……ペンペンのX座標（スプライト面）
PX……ペンペンの中心のX座標（BGグラフィック面）
M，N……ペンペンのスプライト番号
K＄……そのとき押されたキー
SC……スコア（すべった距離）

10行　初期設定

20行　背景をグレーにして、ペンペンの色をととのえる

30行　74ページの20行と同じ

40行　雪の道を表示する最初の座標

50～60行　78ページの30～40行と同じ

70～110行　74ページの20～70行と同じ
110行の最後のSC＝0は道が画面のいちばん下にくるまで、スコアを増やさないようにするため

120～150行　78ページの50～80行と同じ

160行　ペンペンのいる場所のBGグラフィック面でのX座標の計算

170行　ペンペンの頭のところに青いブロックをPRINT。これでペンペンのすべったあとが青く表示される。この行のおわりの■は、カナキーを1回押して、GRPHキーをおしながら"ル"のキーを押すと出る青いブロックなので注意！

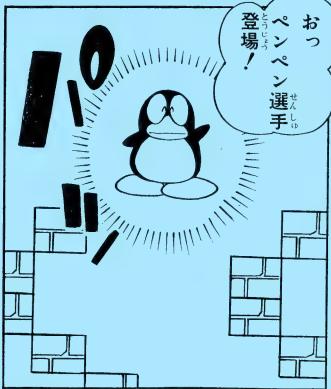
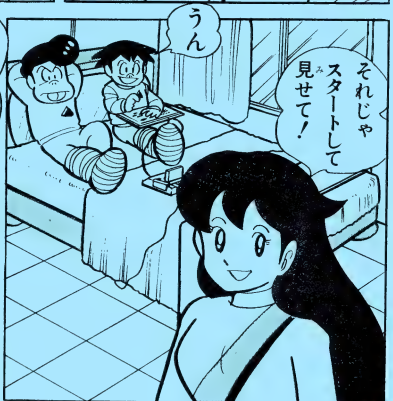
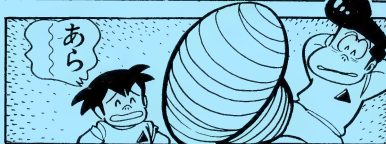
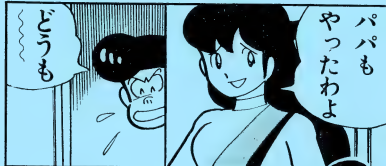
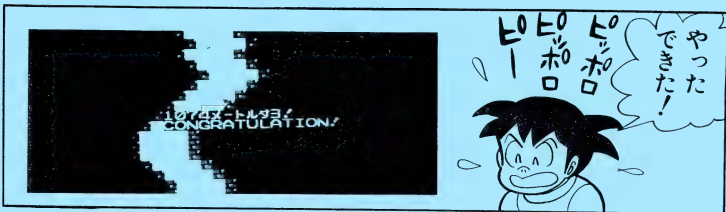
180行　ペンペンの足に白いブロックがなければ200行へいってゲームオーバー。途中にある■はカナキーを1回押して、GRPHキーを押しながら"リ"のキーを押すと出る白いブロックなのでご注意！

190行　スコアを増やして、70行にもどって繰り返し

200～270行　ゲームオーバー処理。走った距離に応じていろんなメッセージが出る。1000メートルを超えたら、CONGRATULATION！と出て特別なファンファーレが鳴るよ

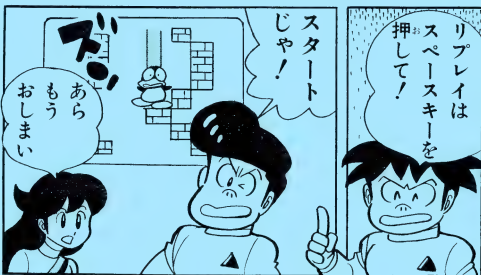
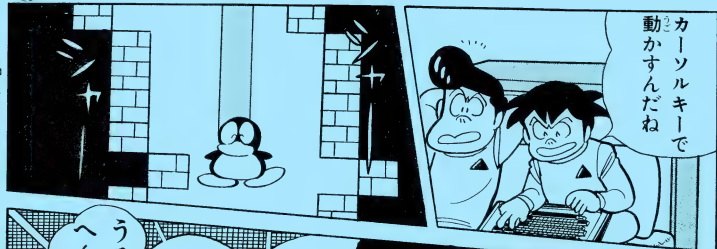
300～310行　スペースキーを押すとリプレイ

ゲームひっしょうほう

〈特集・裏ドルアーガ⑬〉45階では、カギを取った直後、ギルが停止する必要がある。これはかなり難しいので、ギルをほんの少しずつコントロールしてカギを取るのがいいだろう。46階では、ブラックドラゴンをファイヤーエレメントが出ているときにやっつけるようにすればいいぞ。（84Pにつづく）

〈特集・裏ドルアーガ⑭〉47階では何度かウィルオーウィスプに触れればいい。48階では迷路の4すみの柱にくっついている壁を、全て壊すと宝が出るぞ。51階では壁を7枚壊し、セレクトボタンを押すと宝が出てくる。あまり難しくはないね。52階ではシルバードラゴンをやっつけること。(85Pにつづく)

クイズベンチャー ゴンベイ、じゃあ、プログラマーたけしのお姉さんの名前は？ ▸P48へ

げむひらしょうほう

〈特集・裏ドルアーガ⑮〉53階では迷路の左から9ブロック、下から2ブロック目のところで、剣を出したままで下を向こう。54階では、左から9ブロック上から2ブロック目のところで、53階と同じように剣を出したまま下を向こう そうすると宝物が出現する （86Pにつづく）

〈特集・裏ドルアーガ⑯〉57階で扉に触れると、イシガイシターにかけたサキュバスの姿になるので、それをやっつけよう。これを3度くり返すと宝が出現するぞ。58階では迷路の下から2、7、5ブロック目の順で、その場所で剣を出したまま下を向けば出現する。（121Pにつづく）

来月は『たけし、本格ゲームに挑戦（前編）』だ!!

EELL完全解剖

ロットロット

エグゼドエグゼス

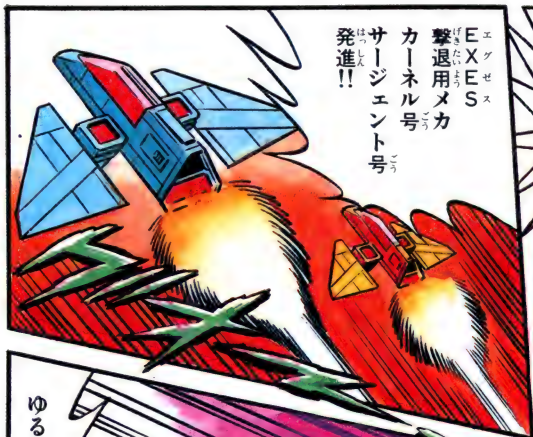
2人同時プレイで巨大昆虫エグゼスをやっつけよう!!

おもしろさ大パニック思考ゲーム!!

エグゼドエグゼス

敵は不気味な昆虫だ！　超浮遊要塞エグゼドエグゼスを撃ち落とせ!!

地球から6千光年も離れたある惑星——

警告!! 警告!! EXESの攻撃だ!!

EXES撃退用メカ カーネル号 サージェント号 発進!!

くそっ EXESめ!! 工業用に改良された昆虫型巨大生物のくせにオレたちに攻撃してくるとは

ゆるさねえ!!

まんが・しごと大介

今日こそ50万機以上撃ち落としてやるから…
ム!!!
来たな!!
ゴ〜〜〜〜〜…
あいさつ代わりにレーザー砲でおむかえ〜〜〜!!
なーははははは
チョロイチョロイ♡
0005800

また
わんさかと
編隊組んで
来たもんだ
いくらでも
こいってんだ
この変態め!!
シャレ
だ〜い
ついでに地上の
レーダーと
砲台もかたづけて
やらあ
あら
よっと!
おおっ
出たな
巨大生物!!

フ〰〰さすがにでっけえや…
だけどここで引きさがるわけにゃいかねえ!
0006300
ヤロ〰〰何発当たりゃ気がすむんだ

POW
おっPowだ
こいつのエネルギーをちょうだいして…
ズボッ
パワーアップだぜい!!
レーザー砲もパワーアップしてんだぞ
この威力をみんしゃい!
0033300

あらっ、なんと
ハイポイント
エリアだべさ！
くは〜〜〜っ
よくまあ次々と
出てきやがんなァ
1機2機は
めんどうだ
また
Powのお力に
すがりますする
POW

ただの
フルーツなら
こわかねえや
おーっと
弥七だ!!
つーことは
浮遊要塞が
近いぞ
出た〜〜
浮遊要塞!!
撃って
撃って
撃ちまくる
ぜ!!

ドドドドド
?
わ〜〜っ
ムフッ電磁波砲の威力はさすがネ
サージェント号来てたのか!?
手こずってるみたいだから助けてあげる
大きなおせわだ!!ほっといてんかあ!!

だいじょうぶよ CONTINUEの時ABボタンを押せば生きかえるわよ

カチッ!

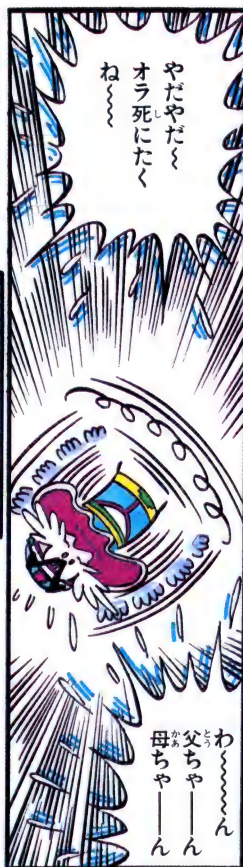
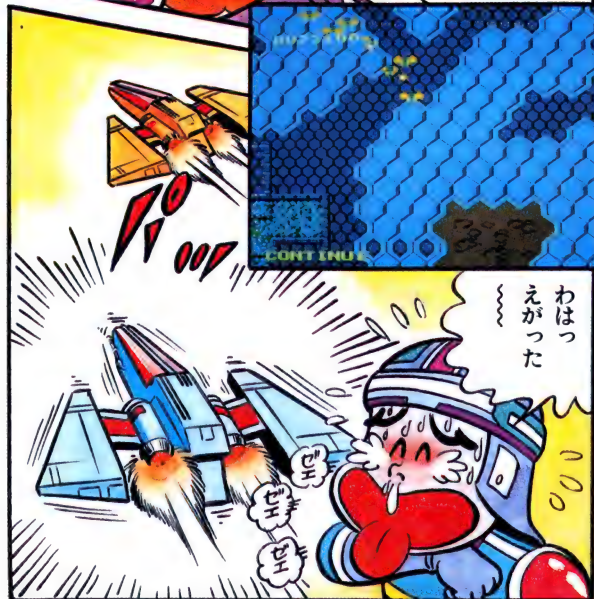
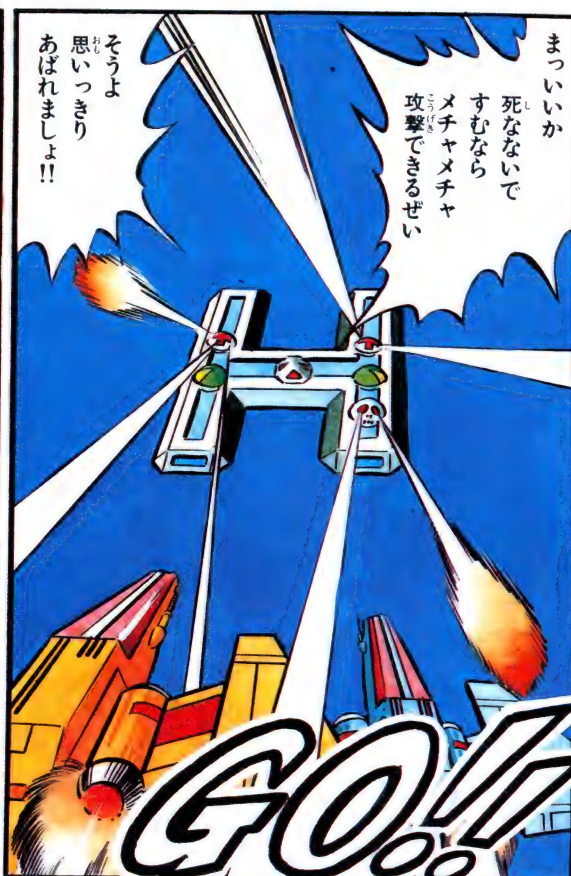
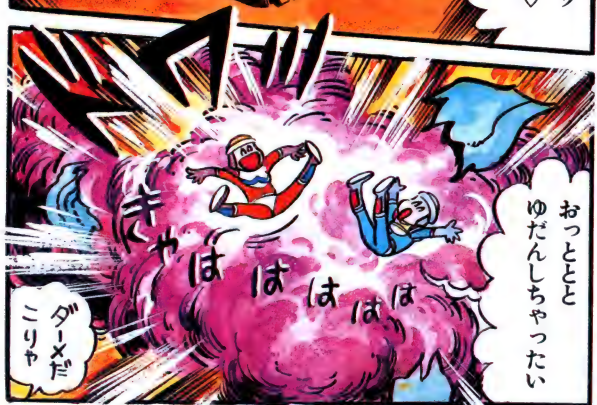
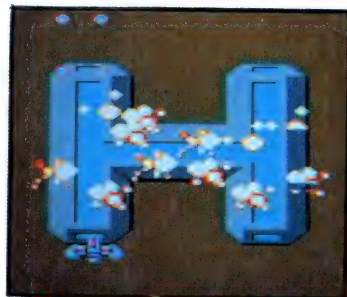
ふんとにモウ!

CONTINUE

わはっ えがった〜〜

ゼエ

ゼエ

ゼエ

死なない代わりに今までの撃墜した敵の数は0になるわよ

がっくし!

んなァ…

まっいいか死なないですむならメチャメチャ攻撃できるぜい

そうよ思いっきりあばれましょ!!

GO!!

ちゅどぉぉ~~~ん

キャーーッやったわ♡

おっとととゆだんしちゃったたい

きゃははははは

ダーメだこりゃ

ロットロット

アクションゲームとパズルゲームがドッキング！
不思議な不思議なロットロットなのだ。

ここはスティック星にあるロットリンピック会場

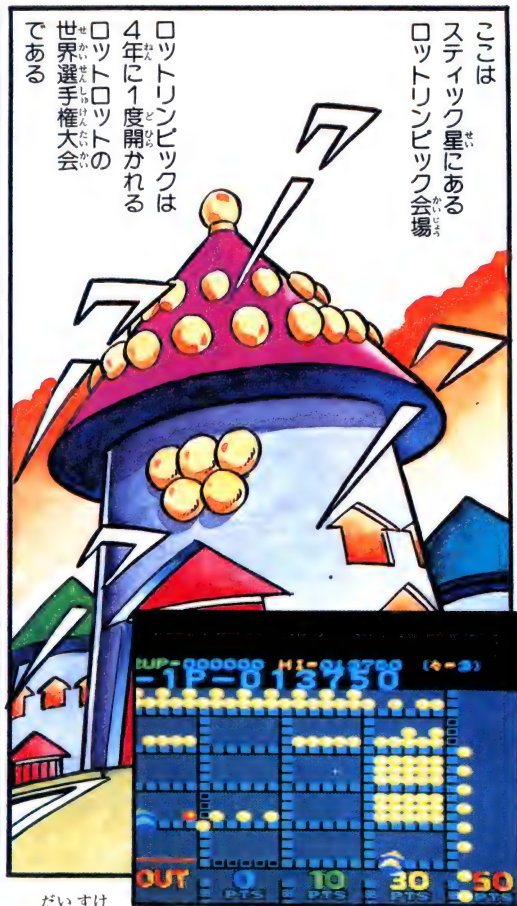
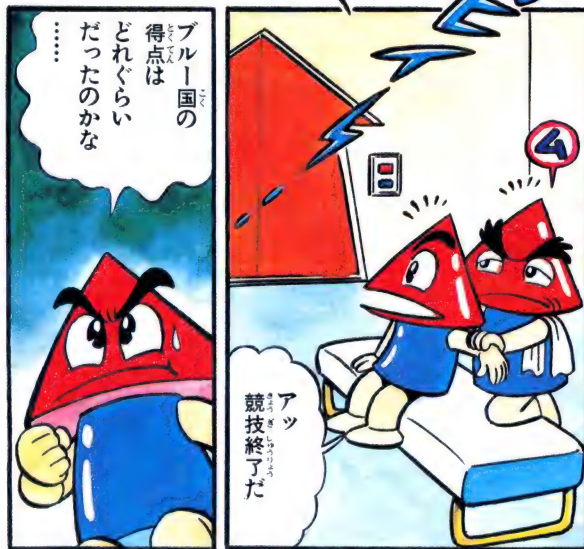
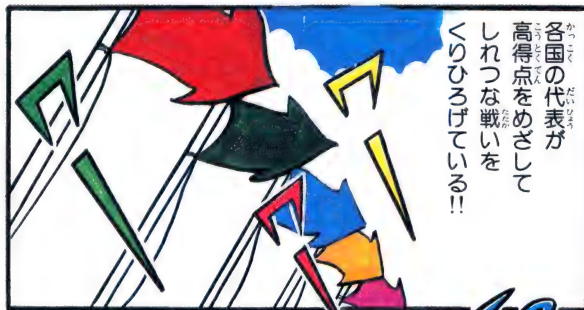
ロットリンピックは4年に1度開かれるロットロットの世界選手権大会である

各国の代表が高得点をめざしてしれつな戦いをくりひろげている!!

アッ競技終了だ

ブルー国の得点はどれぐらいだったのかな……

まんが・しごと大介

よお
レッド国代表
悪いが今年の優勝はブルー国がいただくぜ
なにしろ40万点台の高得点だからな
げげーっ
40万点突破!!
敵はやつじゃない
おまえ自身だ!!
自分に勝つことだけを考えろ!!
は はい
コーチ…
クーッッッ…
40万40万40万
こらァ
アカン
アカン
のほほほ…
40万40万
よんじゅうまくえん
フホッフホッ
うろたえるな!!

つぎの競技者は
レッド国代表
レッドスティック
——!!
よーし
めいっぱい
燃えるぞ!!
競技スタート!!
分身——!!
グリーン
スティック
たのむぞ
おう
まかせとけ!!
かしゃ
かしゃ
いくぞ
オレに続け——

ヤバイ
壁が消えて
左に流れたぞ!!
下に落ちたァ!!
こんどは右だ!!
右だ!!
右だ!!
左下!!
右下!!

左のボールと
右のボールを
ピ
ピ
交換だ——!!
ビビュ
ス
じゃ〜ん
ポロ ポロポロポロ。。。
やったネ高得点だい!!
50

左にあるボールを右にどんどん集めれば高得点まちがいなしだ
ピョピョ ピョピョ
あーーっ レッドカニが出てきたぞ!!
オレは村中きで一番きらわれ者のオジャマろガニ
アッホレホレ
ムフフフ ボールがあるガニ♪
くそっ ジャマさせるもんか!!
そうはいかんガニ
スス
ワイヤーを切るガニ

グリーン
なにやってん
だよ早く!!
だってオレは
レッドの後を
追っかける
しかできない
んだも〜〜ん

間にあったぜ
アラララ
おしいガニ!!

ボール
交換!!
ヤバイ

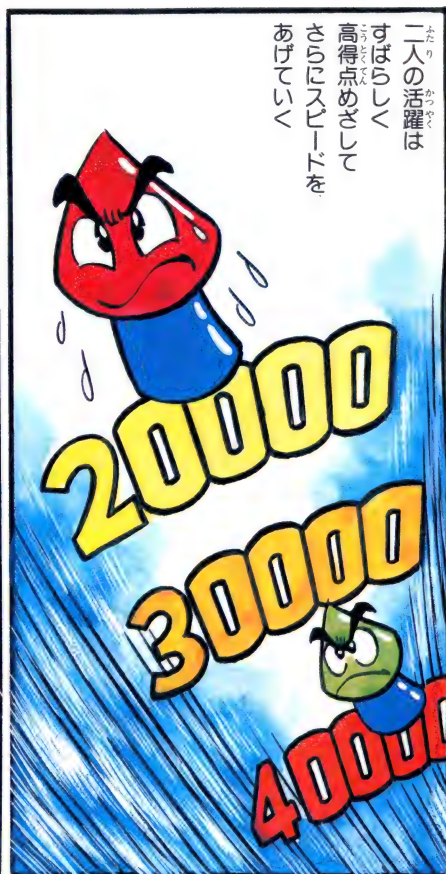
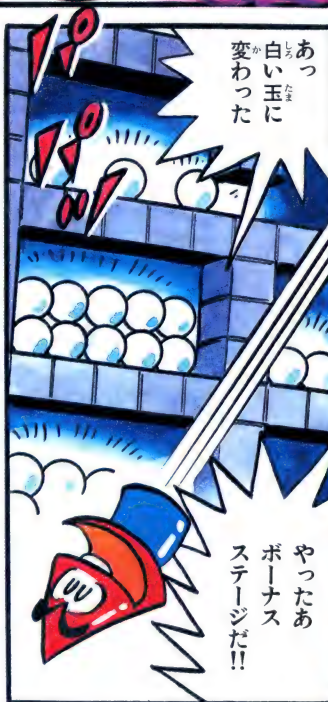
アレッ?
ボールの動きが
おかしいぞ
赤ボールだ!!

コラーッ
どーして左にばっか行くんだよ
ゴロ ゴロ
いーじゃねえかよ!
左がスキで
スキで
左巻きに
左うちわ
左とん平
おまえも交換してやる
クルッ
ありっ
うほーーい
ボーナス
5000点だーい
5000
ストーン
ありり

二人の活躍は
すばらしく
高得点めざして
さらにスピードを
あげていく
20000
30000
4000

60000

あっ
白い玉に
変わった
パ
パ
やったあ
ボーナス
ステージだ!!

ボーナスステージは
2万、6万、10万点
(10万点以降は5万点
ごと)をクリアすると
現われる

ファイトオ!!

なにしろ
得点が
2倍だぜ
2倍!!
2倍!!
2倍!!
2倍!!
マルハッチ
フトンまで
もってくるな

右はじの一番下の壁がなくなるから楽なもんよ！

かかか

ポロポロ

バンバン交換しちゃおーぜ

その後レッドとグリーンは次々と危機を突破していった

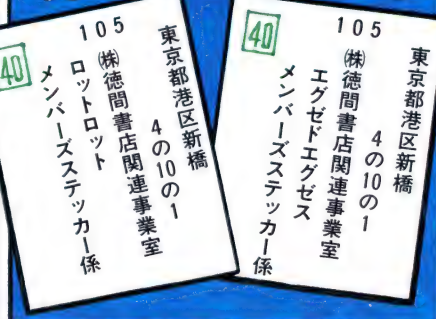
もうすでに50万点の大台をとっくにすぎているつーのに…

LL、EEで高得点を出して メンバーズ・ステッカーをもらおうぜ!!

特報!!

だってさ高得点を出すとメンバーズステッカーがもらえちゃうんだもん
えーっほんとかよ!!
これがメンバーズステッカーだよ
すげえペカペカ光ってらあ!!
GTS-EE TOKUMA SOFT
EXED EXES エグゼドエグゼス
ファミリーコンピュータ
SILVER MEMBERS STICKER
GTS-LL TOKUMA SOFT
Lot Lot ロットロット
GOLD MEMBERS STICKER
GTS-EE TOKUMA SOFT
EXED EXES エグゼドエグゼス
PLATINUM MEMBERS STICKER
ほしい!!
阪神のバースグッズならなんでもほし〜〜い!!
ちがうつーに!
GTS-LL TOKUMA SOFT
Lot Lot ロットロット
TOKUMA SHOTEN-IREM CORP. MADE IN JAPAN
Nintendo ファミリーコンピュータ
ROYAL MEMBERS STICKER
本物の大きさでえいーす!!

もらえるメンバーズステッカー	クリアする得点	もらえる人数 先着順だよ!
シルバー メンバーズ・ステッカー	EE LL とも 50万点	各 2,000名
ゴールド メンバーズ・ステッカー	EE LL とも 200万点	各 500名
プラチナ メンバーズ・ステッカー	EE LL とも 500万点	各 100名
ロイヤル純金(24KGP) メンバーズ・ステッカー	EE ……………… 900万点 LL ……………… 1000万点	各 10名

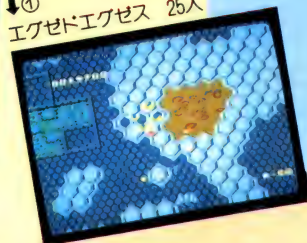
応募券は
取扱い説明書の
最後にあるから
わすれるなよ！
はがきの書き方だヨ！
105
東京都港区新橋
4の10の1
㈱徳間書店関連事業室
エグゼドエグゼス
メンバーズステッカー係
40
105
東京都港区新橋
4の10の1
㈱徳間書店関連事業室
ロットロット
メンバーズステッカー係
40
いっけねー
大事なことを
いいわすれた!!
なんだ
なんだ
パスワードは
一瞬の間しか
出ないから
見のがすな!!
ヒエ～～～
見のがしたァ
～～～～!!
えっ
不幸な人の
例でした…
ゴメ～ネ
ゴメ～ネ
んで——
メチャ
ぐわんばった
おかげで…
じゃん!!
送られた
ステッカーをカセットに
貼ってジマン
しちゃおうぜ
頭が
高い！
おらおら
わ～～～
カッコいい
よーし
オレも！

ーコンピュータまつり

そろいもそろったオモシロ最新ゲーム。これをぜーんぶプレゼントしちゃうというのだからスゴイ！　名づけてファミリーコンピュータまつりだぜい!!

⬇⑥ツインビー　25人

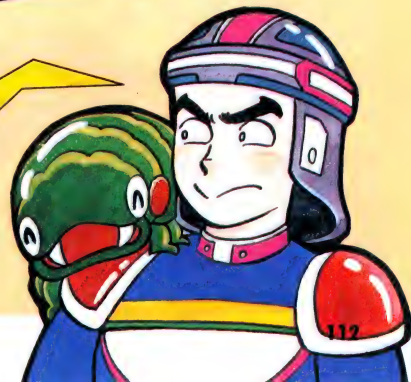
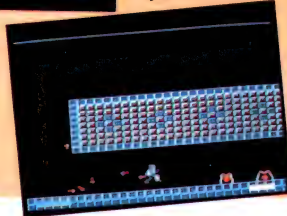
⬇③ロットロット　25人

⬇②おにゃんこTOWN　25人

⬇①エグゼドエグゼス　25人

⬇⑦いっき　25人

⬅④スーパーマリオブラザーズ　25人

⬇⑤チャレンジャー　25人

これでウワサの最新ゲームがキミのものになる！…………かもしれないヨ

ファミコンゲームと
ジョイスティックが
500人に当たる!!
徳間書店
ファミリー
⬇⑭パチコン　25人
⬇⑨1942　25人
⬇⑧キン肉マン　25人
⬇⑮頭脳戦艦ガル　25人
⑬➡
バックランド
25人
⬅
⑩忍者
じゃじゃ丸くん
25人
⬇⑰
ぺんぎんくん
wars　25人
⬇⑯スカイ
デストロイヤー　25人
⑫➡
マッハ
ライダー
25人
⬇⑪
テグザー　25人

徳間書店 ファミリーコンピュータまつり

↓⑳ウイングコマンダー　25人

↓⑱アスキースティック　25人

↓⑲ジョイボール　25人

ファミコンの秘密兵器
ジョイスティックだっ
てあげちゃうもんね!!

クイズ

徳間書店から、新しく発売されるファミリーコンピュータのソフトは、何ですか!?

○グゼドエグゼス

○の中に入る文字を、考えてください!!

徳間書店
ファミリー
コンピュータ
まつり
応募券

徳間書店から2大ファミコンゲーム登場!!

エグゼド エグゼス

君を熱中させる、すごいゲームだ!! 5、200円

ロットロット

ゆかいなゆかいな、ニュータイプゲームだぜ!! 5、200円

応募のきまり

ハガキのうらに右下の応募券をはり、クイズの答、君のほしいプレゼントの番号、君の名前、住所、電話番号、学年を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部「ファミリーコンピュータまつり」係まで送ってください。 しめきりは、昭和61年1月31日。発表は「ファミリーコンピュータMagazine 5月号」です。

●公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

で完ペキだ!!

徳間書店のファミコンブックを読んで、ファミコン博士になろう!!

どの本も、ためになるファミコン情報を満載! 君もファミコンファンなら、ぜひいちどは読もう!!

超ウルトラ技決定版
480円

パックランド完全攻略本
300円

ファミリーコンピュータ
必勝カードブック
第1巻・第2巻同時発売各590円

12月13日発売

PART1～PART8大人気発売中!!

各580円

ファミコンゲーム情報は、これ

任天堂のファミリーベーシック入門
880円

ファミリーコンピュータスペシャル VOL.2
480円

VOL.3 1月下旬発売予定

わんぱっくコミック第1弾
350円

第2弾 12月20日発売

スーパーマリオブラザーズ完全攻略本
390円

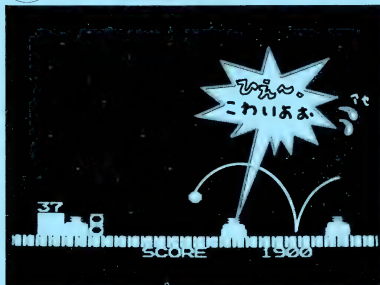
打ちこんでRUN

イラスト／山科　潤

ファミリーベーシックを持ってるキミなら、このページは見のがせないぞ。カチャカチャっとプログラムを打ちこむだけで、おもしろくってユニークなゲームがすぐに楽しめるよ!!

PROGRAM 1 フワフワバレー

ボタンを押すとペンペンがフーッと息をふいて、ボールがフワフワ……。アキレスがわとペンペンがわにわかれて、2人で遊ぶエキサイティングバレーボールゲームなのだ!!

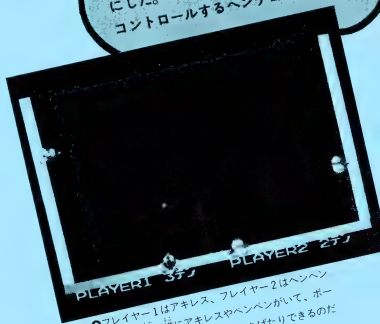
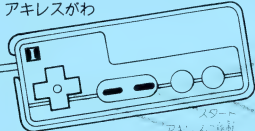
PROGRAM 2 ボールパニック

インクツボとインクツボのあいだを必死に往復するキミはやっぱりインクツボ。大きくバウンドしたり、小さくバウンドしたりするジャマボールがこわいんだ!!

フワフワバレー

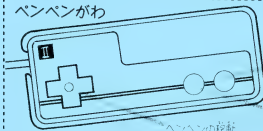
作・山田泰行

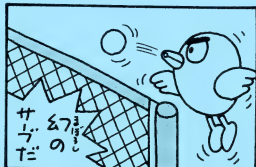
ファミリーベーシックのキャラクタのなかで人気度1、2位を争うアキレスとペンペン。ある日、バレーボールでどちらがほんとうの人気No.1かを決めることにした。フーフー、息でボールをふいてコントロールするヘンテコなゲームだ!!

BGグラフィックとBASICプログラムを打ちこんだら、F8キーを押してゲーム開始。スタートボタンを押せば、いつでも「フワフワバレー」がはじまるぞ。

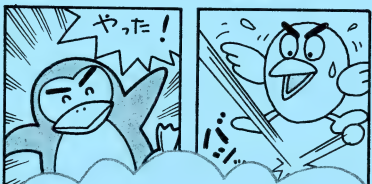
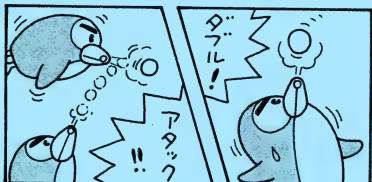
このゲームは2人用だから、友だちといっしょに遊ぼうね。Aボタンで下にいるアキレス（ペンペン）がボールに息をふきかけるよ。Bボタンなら横にいるアキレス（ペンペン）が息をふきかける。十字ボタンでうまく位置をあわせて、ボールを相手のコートにふきとばそう。相手がMISSやNETになったら1点プラス。先に、5点取ったほうが勝ちだよ。

○プレイヤー1はアキレス、プレイヤー2はペンペン。それぞれ、下と横にアキレスやペンペンがいて、ボールを横にふきとばしたり上にふきあげたりできるのだ

コントロールの使い方

クイズヘンチャー 技のレベルの4力士のうち、眉毛が一回転しているのは( )( ) ( )である→P79へ

●まんなかに立っているのをネットというんだ ボールがここにあたってしまうと"NET"と出て、相手に1点はいるんだ 気をつけようね

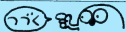
●床に落ちたり、天井にあたったりすると、"MISS"と出て、相手に点がはいってしまうよ 写真は、ふきあげすぎて天井にあたったところ

《特集・裏ドルアーガ⑰》さあいよいよ59階だ。ドルアーガとの対決だがここは、実は表ドルアーガと同じ方法でドルアーガをやっつけれるのだ。表の方法を思い出して、ドルアーガとの対決に、みごと勝利しよう！（123Pにつづく）

フワフワバレーのプログラム

```
10 SPRITE OFF:CLS:LOCATE9,3:
PRINT"フワフワ バレー":LOCATE8,9:P
RINT"BY YAMADA.Y":LOCATE8,18
:PRINT"PUSH START"
20 IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 P1=0:P2=0:SB=54
40 SPRITEON:CGSET0,1:VIEW
50 LOCATE1,21:PRINT"PLAYER1"
;P1;"テン   PLAYER2";P2;"テン"
70 BX=SB:BY=120:PX=0:PY=1:AX
=50:AY=120:NX=192:NY=120
80 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=""
:DEFSPRITE1,(0,1,0,1,0)="":D
EFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="":DEF
SPRITE3,(0,1,0,0,0)="":DEFSP
RITE4,(0,0,0,0,0)="":POKE&H6
80,84,85,86,87,65,64,67,66,1
04,105,106,107,96,97,98,99,2
23
90 SPRITE0,AX,175:SPRITE1,20
,AY:SPRITE2,NX,175:SPRITE3,2
20,NY
100 S=STRIG(0):ST=STICK(0)
```

初期設定

10行　画面をクリアして、メッセージを表示する。
20行　スタートボタンが押されたら、30行へ飛ばす。
30行　それぞれのプレイヤーの得点を0にし、次にどちらのサーブかを決めるための変数の初期設定をする。
40行　スプライトをONにし、画面の設定をし、背景を表示する。
50行　得点の表示をする。
70行　ボールのはじめの座標、アキレス、ペンペンのはじめの座標を決める。
80行　スプライトの0番と1番をアキレスに、2番と3番をペンペンに、4番をボールに決める。

クイズベンチャー
肉やいちごは出てくるけど、キノコはでてこない。→P72へ

つづき

```
110 AX=AX+(ST=2)*4-(ST=1)*4:
AX=AX-(AX<16)*4+(AX>104)*4
120 AY=AY+(ST=8)*4-(ST=4)*4:
AY=AY-(AY<8)*4+(AY>168)*4
130 PY=PY+(S=8)*(AX-1<BX)*(A
X+16>BX)*3
140 PX=PX+(S=4)*(AY-1<BY)*(A
Y+18>BY)*(BX<128)*3:PX=PX+(P
X>3)
150 S1=STRIG(1):SI=STICK(1)
160 NX=NX+(SI=2)*4-(SI=1)*4:
NX=NX-(NX<136)*4+(NX>224)*4
170 NY=NY+(SI=8)*4-(SI=4)*4:
NY=NY-(NY<8)*4+(NY>168)*4
180 PY=PY+(S1=8)*(NX-1<BX)*(
NX+16>BX)*3:PY=PY+1
190 PX=PX-(S1=4)*(NY-1<BY)*(
NY+18>BY)*(128<BX)*3:PX=PX-(
PX<-3)
200 PY=PY-(PY<-4)+(PY>4):BY=
BY+PY:BX=BX+PX:SPRITE4,BX,BY
205 IFBY+PY<24 THEN 250
210 BB=BX+3:A$=SCR$((BB+PX)/
8-2,(BY+PY)/8-3):A=(A$=" ")-
(A$<>" "):ONA+2GOTO90,220
220 IFA$=CHR$(238)THENLOCATE
12,10:PRINT" NET ":PLAY"O1T3
C4":GOTO260
230 IFA$=CHR$(253)THENPX=-PX
:PLAY"O3T1C0:O3C0":GOTO90
240 IFA$=CHR$(237)THENPY=-PY
:PLAY"O3T1C0:O3C0":GOTO90
250 LOCATE11,12:PRINT"MISS
":PLAY"O1T4CF:O1C9"
260 IFBX>128THENP1=P1+1:SB=5
4
```

移動

90行 アキレスとペンペンの表示

100行 コントローラⅠの十字ボタンのどれが押されたか。ここから140行までがアキレスの移動。

110行 十字ボタンの値によって、下のアキレスの座標を計算する。

120行 110行と同じようにして、横のアキレスの座標を計算する。

130行 コントローラⅠのⒶボタンが押されたか押されていないかでボールが縦方向に動く量を計算する。

140行 コントローラⅠのⒷボタンが押されたか押されていないかでボールが横方向に動く量を計算する。

150行 コントローラⅡの十字ボタンのどれが押されたか。

160〜170行 十字ボタンの値によって、それぞれのペンペンの座標を計算する。

180〜190行 コントローラⅡのⒶ、Ⓑボタンが押されたか押されていないかで、ボールの動く量を計算する。

200行 ボールの座標を計算し、表示する。

判断

205行 ボールの上限の判断。もしそうなら250行へ飛ばせ。

210行 ボールが何かにあたっているか判断し、あたっていれば220行へ、あたっていなければ90行へ飛ばす。

220行 もしネットにあたったら、その表示をして音楽を鳴らし260行へ飛ばす。

230行 もし両側の壁にあたったら、横に動く方向を逆にし、90行へ飛ばす。

240行 ネットの上の部分にあたったら、縦に動く方向を逆にし、90行へ飛ばす。

250行 メッセージを表示する。

260〜270行 どちらがミスしたかを判断し、得点をあげる。

つづく

敵の戦車につぶされて君は死んだ。→P47へ

〈特集・裏ドルアーガ⑱〉60階まで来るとついに捕われのギルに会える。まず右にいるイシターの影(幻影)を通過しよう。そして左から9ブロック下から2ブロック目のところで剣を出したまま下を向こう。するとギルの左にロッドが立つ。ただし壁をこわしたり、ロッドに剣をあて(125Pにつづく)

つづき

```
270 IFBX<128THENP2=P2+1:SB=1
96
280 IFP1=5THENVIEW:LOCATE6,7
:PRINT"PLAYER1 ノ カチ ":PLAY"T
303CDE:T303CDE:T303CDE":PAUS
E100:RUN
290 IFP2=5THENVIEW:LOCATE6,7
:PRINT"PLAYER2 ノ カチ ":PLAY"T
303CDE:T303CDE:T303CDE":PAUS
E100:RUN
300 GOTO 40
```

おしまい

●変数リスト

P1, P2：それぞれのプレイヤーの得点
SB：サーブ権決定用
BX, BY：ボールの座標
PX, PY：ボールの移動用
AX, AY：アキレスの座標
NX, NY：ペンペンの座標
BB, A$：ボールの反射判定用

ゲームオーバー

280行　プレイヤー1の得点が5になったら、メッセージを表示し、音楽を鳴らし、しばらくしてからプログラムをはじめから実行する。
290行　プレイヤー2について280行と同じ。
300行　40行へ飛ばす。

●フワフワボールのBGグラフィック●

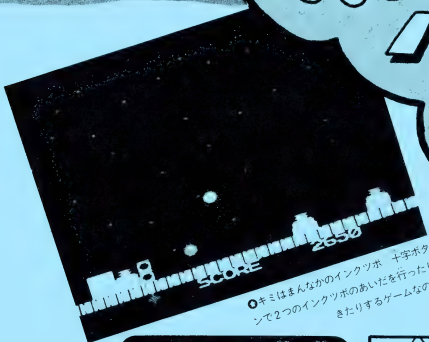
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M50																											M50
1	M50																											M50
2	M50																											M50
3	M50																											M50
4	M50																											M50
5	M50																											M50
6	M50																											M50
7	M50																											M50
8	M50																											M50
9	M50																											M50
10	M50																											M50
11	M50																											M50
12	M50																											M50
13	M50													K50	K50													M50
14	M50													K60	K60													M50
15	M50													K60	K60													M50
16	M50													K60	K60													M50
17	M50													K60	K60													M50
18	M50													K60	K60													M50
19	M50													K60	K60													M50
20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60

ハイスコアルームでテレフォン情報サービスをしてるのは知ってるよね。次のヒントはそこにかくれている。→P42へ

ボールパニック

作・細田将好

えー!? ただ行ったりきたりするだけなの? そんなのカンタンじゃん‼ なんていうキミ‼ ぜひ、このゲームにチャレンジしてみよう。ボールが1個しか出てないときは、たしかにカンタンだけど、2個になり、3個になると……うぅっ‼ さすがのキミも、まいってしまうぞ‼

SCORE 2650

キミはまんなかのインクツボ　十字ボタンで2つのインクツボのあいだを行ったりきたりするゲームなのだ

コントローラの使い方

クイズベンチャー 2 ブルーナイト出現。何度か攻撃して4階へ→P44へ

BGグラフィックとBASICプログラムを打ちこんだら、F8キーを押そう。スタートボタンでゲームがはじまるよ。

キミはまんなかの紫色のインクツボ。ボールにあたらないよう、十字ボタンでコントロールしながら、左と右にある黄色いインクツボのあいだを51回行ったりきたりするゲームだ。とてもかんたんそうだけど、このゲームのおもしろいところはジャマボールのバウンド。はじめは1個しかないけど、面クリアするとボールが2個、3個になってくる。バウンドの大きさがちがうのでむずかしいのだ!!

やられかたがす、すごい!

しまった!

ボールパニックのプログラム

```
10 CLS
20 R=0:D=3:SC=0:LOCATE8,10:PRINT"BALL  PANIC":LOCATE14,15:PRINT"BY HOSODA":LOCATE10,20:PRINT"PUSH STRAT":IFSTRIG(0)<1THEN20
30 CLS:R=R+1:LOCATE10,10:PRINT"ROUND";R:U=0:G=1:PAUSE70
100 CLS:SPRITE ON:CGSET0,2:CGEN3:PALETB 1,0,47,47,47:VIEW:FORI=0TO7:SPRITEI,0,0:NEXT:PLAY"Y2M1"
105 GOSUB1000:GOSUB510:GOSUB610:GOSUB530:GOSUB500:GOSUB600:GOSUB520:O=192:PALETS 0,47,48,19,0
130 IFR=1THENGOSUB160:GOSUB700:GOTO1500
132 IFR=2THENGOSUB160:GOSUB200:GOSUB700:GOTO1500
134 IFR>2THENGOSUB160:GOSUB200:GOSUB300:GOSUB700:GOTO1500
140 GOTO130
160 X=X+3:Y=Y+V:IFV<16THENV=V+1
170 IFX>232THEN510
180 IFY>160THENGOSUB500
185 S=S+1
```

次ページ

初期設定

10行　画面をクリアする。
20行　面数、自分の数、スコアの初期値を決め、メッセージを表示する。スタートボタンが押されたら、30行へいく。
30行　画面をクリアし、面数を表示する。端についた回数、自分がどこにいるのかの変数を決める。
100行　背景を表示して、スプライトの位置を決める。
105行　それぞれのサブルーチンに飛ばす。自分のはじめの場所、アニメの色を決める。

〈特集・裏ドルアーガ⑲〉たりしてはダメだぞ。その次に左から9ブロック、上から2ブロック目のところでも同じことをした後で、中段に行き左はしのイシに近づく。するとカイに変わるので、そこまでギルを移動させよう。そして中段左から9ブロック目でもう1度同じように剣を(127Pにつづく)

逃げていく鳥もうてる、という十両技があったね。あきらめは禁物だが、君は死んだ。→P47へ

つづき

```
190 SPRITE0,X,Y:RETURN
200 IFS<60THENRETURN
210 X1=X1+2:Y1=Y1+V1:IFV1<16
THENV1=V1+2
220 IFX1>232THEN610
230 IFY1>160THENGOSUB600
240 SPRITE1,X1,Y1:RETURN
300 X2=X2-2:Y2=Y2+V2:IFV2<16
THENV2=V2+1
310 IFX2<16THEN530
320 IFY2>160THENGOSUB520
330 SPRITE2,X2,Y2:RETURN
500 V=-12:RETURN
510 Y=168:X=52:RETURN
520 V2=-10:RETURN
530 Y2=168:X2=214:RETURN
600 V1=-10:RETURN
610 Y1=168:X1=52:RETURN
700 AA=STICK(0):IFAA=1THENO=
O+16:IFO>192THENO=192
710 IFAA=2THENO=O-16:IFO<72T
HENO=72
720 SPRITE3,O,160
730 IFG=1ANDO=72THENG=2:U=U+
1:PLAY"O0C0":SC=SC+50:LOCATE
1,16:PRINTU
740 IFG=2ANDO=192THENG=1:U=U
+1:PLAY"O0G0":SC=SC+50
750 IFU>50ANDO=72THEN3000
800 LOCATE18,20:PRINTSC:RETU
RN
1000 FORI=0TO2:DEFSPRITEI,(I
+1,0,1,0,0)=CHR$(207):NEXT:D
EFSPRITE3,(0,1,1,0,0)=CHR$(2
49)+CHR$(251)+CHR$(250)+CHR$
(252):RETURN
```

面判定

130行　もし1面なら、160行、700行のサブルーチンへ飛ばし、1500行へ飛ばす。
132行　もし2面なら、160行、200行、700行のサブルーチンへ飛ばし、1500行へ飛ばす。
134行　もし3面以上なら、160行、200行、300行、700行のサブルーチンへ飛ばし、1500行へ飛ばす。
140行　130行へ飛ばす。

表示

160行　青玉のX，Y座標を決め、スピードが16以下ならスピードを増やす。
170～190行　青玉の右端、バウンドの判断をし、それぞれのサブルーチンへ飛ばす。青玉を表示し、メインルーチンへもどす。160行から190行まで青玉表示のサブルーチン。
200～240行　赤玉表示のサブルーチン。赤玉の座標を決め、スピードの制限をする。赤玉の右端、地面の判断をし、それぞれのサブルーチンへ飛ばす。赤玉を表示し、メインルーチンへもどす。
300～330行　緑玉表示のサブルーチン。緑玉の座標を表示し、スピードの制限をする。緑玉の左端、地面の判定をし、それぞれのサブルーチンへ飛ばす。緑玉を表示し、メインルーチンへもどす。

スピード

500行　青玉のスピードを決めるサブルーチン。
510行　青玉のはじめの座標を決めるサブルーチン。
520行　赤玉のスピードを決めるサブルーチン。
530行　赤玉のはじめの座標を決めるサブルーチン。
600行　緑玉のスピードを決めるサブルーチン。
610行　緑玉のはじめの座標を決めるサブルーチン。

```
1500 POKE&H4015,&HF:POKE&H40
08,&H1F,&H0,Y,&H81
1510 IFABS(X-O)<11ANDABS(Y-1
60)<8ORABS(X1-O)<11ANDABS(Y1
-160)<8ORABS(X2-O)<11ANDABS(
Y2-160)<8THENGOTO2000
1520 GOTO130
2000 FORK=1TO55:POKE&H4015,&
HF:POKE&H4005,&H1F,&H0,K,&H8
1:PALETS 0,47,K-1,K,0:NEXT
2010 SPRITE3,0,0:QQ=(O-16)/8
:LOCATEQQ-1,15:PRINTCHR$(249
):LOCATEQQ+1,14:PRINTCHR$(25
1):LOCATEQQ,17:PRINTCHR$(250
):LOCATEQQ+1,17:PRINTCHR$(25
2)
2020 FORK=10TO70:POKE&H4015,
&HF:POKE&H4005,&H1F,&H0,K,&H
81:NEXT:POKE&H4005,0,0,0,0,0
:PAUSE20
2030 PLAY"V15O1A1AA6:V15O1E1
EE6:O1B1BB6":D=D-1:IFD<1THEN
3010
2040 FORI=0TO2:SPRITEI,0,0:N
EXT:GOTO100
3000 LOCATE8,10:PRINT"ROUND
CLEAR!!":PLAY"O2C1C1C1O3C4":
PAUSE70:FORI=0TO3:SPRITEI,0,
0:NEXT:GOTO30
3010 LOCATE10,10:PRINT"GAME
OVER!!":PLAY"O2G1G1G1O3C4":P
AUSE70:FORI=0TO3:SPRITEI,0,0
:NEXT:RUN
```

700行　コントローラ1の十字ボタンのどれが押されたか、右方向なら、自分（紫色のインクツボ）を右に動かし、右方向の制限をする。
710行　押されたボタンが左方向なら、自分を左に動かし、左方向の制限をする。
720行　自分を表示する。
730行　G=1で右のインクにあたったら、音をならしスコアに加算し、往復した回数を表示する。
740行　G=2で左のインクにあたったら、音をならし、人数、スコアを増やす。
750行　回数が51回なら3000行へ飛ばす。
800行　スコアを表示し、メインにもどす。700行から800行まで、自分を動かすサブルーチン。
1000行　ボールと自分をスプライト0～3番に決めるサブルーチン。
1500行　効果音をだす。
1510行　自分がボールにあたったら2000行へ飛ばす。
1520行　130行へ飛ばす。

判断

爆発

2000行　音を出し、自分の色を変える。
2010行　爆発の表示をする。
2020行　音を出す。
2030行　音を鳴らし、自分の人数が0になったら3010行へ飛ばす。
2040行　玉を消し100行へ飛ばす。

面クリア

3000行　メッセージを表示し、音楽を鳴らす。キャラクタを消し、30行へ飛ばす。
3010行　メッセージを表示し、音楽を鳴らす。キャラクタを消し、プログラムをはじめから実行する。

●変数リスト

- SC：スコア
- X，Y：青玉の座標
- V：青玉のスピード
- X1，Y1：赤玉の座標
- V1：赤玉のスピード
- X2，Y2：緑玉の座標
- V2：緑玉のスピード
- R：面数
- D：自分（紫色のインクツボ）の数
- U：端にたどりついた回数
- O：自分（紫のインク）のX座標

〈特集・裏ドルアーガ20〉出したまま下を向けば全てのストーリィは終了する。キミはエンディングメッセージとともに、出現したキャラクタ達の名を見ることができるんだ。おめでとう！

お店で調べてるってことは、人気投票じゃなくて、売りあげで調べてるってことだね。→P43へ

プログラムの改造にチャレンジ

```
20 R=0:D=3:SC=0:LOCATE8,10:P
RINT"BALL  PANIC":LOCATE14,1
5:PRINT"BY HOSODA":LOCATE10,
20:PRINT"PUSH STRAT":IFSTRIG
(0)<1THEN20                        ❶

160 X=X+3:Y=Y+V:IFV<16THENV=
V+1                                ❷

210 X1=X1+2:Y1=Y1+V1:IFV1<16
THENV1=V1+2                        ❸

300 X2=X2-2:Y2=Y2+V2:IFV2<16
THENV2=V2+1                        ❹
```

❶**2面、3面からスタートさせる**……20行のR＝0を2面からなら1に3面からなら2にする。

❷**青いボールのバウンドを変える**……160行のX＝X＋3の3を大きくするとバウンドする距離が大きくなり、小さくすると小さくなる。V＝V＋1の1を大きくするとバウンドが細かくなる。両方とも正の整数にすること。

❸**赤いボールのバウンドを変える**……210行で青いボールと同じようにする。

❹**緑のボールのバウンドを変える**……300行で青いボールと同じようにする

●ボールパニックのBG(ビージー)グラフィック●

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0	M71	M71					G60								G60								G60				M71	M71	0
1	M71	M71			G60								G60				G60			G60						G60	M71	M71	1
2	M71	M71								G60																	M71	M71	2
3	M71	M71		G60																							M71	M71	3
4	M71	M71					G60																	G60			M71	M71	4
5	M71	M71												G60							G60						M71	M71	5
6	M71	M71						G60										G60									M71	M71	6
7	M71	M71																									M71	M71	7
8	M71	M71													G60												M71	M71	8
9	M71	M71		G60							G60													G60			M71	M71	9
10	M71	M71																									M71	M71	10
11	M71	M71															G60					G60		G60			M71	M71	11
12	M71	M71				G60							G60														M71	M71	12
13	M71	M71							G60																		M71	M71	13
14	M71	M71																									M71	M71	14
15	M71	M71													G60												M71	M71	15
16	M71	M71								G60																	M71	M71	16
17	M71	M71	L30	L70	M13	M33	H10																		M13	M33	M71	M71	17
18	M71	M71	L40	L40	M23	M43	H10																		M23	M43	M71	M71	18
19	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	B00	19
20											S	C	O	R	E														20
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	21	23	24	25	26	27	

なんでも答えちゃう

質問 リストをみるとちゃんとその行があるのですがULエラーがでてしまいます。どうしてですか。

答 エラーが起きてしまったら、まずそのエラーがどのようなエラーかを見よう。エラーのときは「ERROR IN ××」と画面に表示されるぞ。ファミリーベーシックについてきた取扱説明書の105ページのエラーメッセージ一覧表で○○を調べよう。このULエラーの場合は「エラーの起こった行ではなれている行番号がプログラムにない」ということ。だから、LIST ××RETURN、とすると画面にOKと出てくるはずだ。これは、前に出てきたRETURNキーを押しわすれて、その行が前の行とくっついてしまうことが多い。このようなときは、前の行の終わりまでカーソルをもってきて、CTR+Eでくっついてしまった行を消し、RETURNキーを押したら、もういちどその行を打ちこもう。

質問 打ち間違いがないのにSNエラーが起こるのですがどうしてですか？

答 キミは、プログラムリストにかかれてある空白をキーボードの右端のカーソルキーで打っていないかな。これだとコンピュータには空白と思ってもらえなくてエラーになってしまうことがあるんだ。空白はかならずスペースキーで打つようにしようね。

質問 ふつうのデータレコーダにファミリーベーシックをつけられますか？

答 まず、なにかのプログラムをセーブして、そのあと、LOAD?「RETURN」でデータレコーダを再生してみよう。画面に「LOADING〈プログラム名〉」とでたらそのデータレコーダは使えるよ。ところで、プログラムリストは、打ちこんだらRUNするまえにかならずセーブする習慣をつけよう。そして、セーブしたあとは、LOAD?をして、正しくセーブされていることを確認しておけばだいじょうぶだ。こうしてセーブしておけば、エラーが起こってどうしてもうまく直らないときでも、あとでまたできるから、またはじめから打ちこむ[illegible]を2度[illegible]。[illegible]、根気よくやることだ！

キミのつくった

ゲーム大募集

ファミマガで有名プログラマーになろう!!

ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。ただし、もちろん、ファミリーベーシック（またはV3）で作ったゲームだよ。短いものでも長～いものでも、おもしろければどんどん採用しちゃうよ!!

プログラムを送るときは、次のことに注意しよう!!

①かならず、キミが作ったプログラムにかぎる。ほかの雑誌や本にのっていたものや、ほかの雑誌に応募したものはだめだよ！

②かならず、テープ（10分テープがいい）にセーブして送ること。A面にBGデータ、B面にBASICプログラムをセーブしてね。

③遊び方、プログラムの説明、変数の説明をできるだけくわしく書いてね。V3で作った人は、V3用とはっきり書いておこう!!

④住所と名前、電話番号、年齢、学年（職業）、学校名、性別もわすれずに書いてね。

採用した人には、掲載号と謝礼をあげます。どしどし応募してね。

■送り先
〒105 東京都港区新橋4－10－1 徳間書店 ファミリーコンピュータマガジン編集部 プログラム係

若先生の自作面コンテスト
これが解けるか？

デザインと技とがうまくマッチ！

作・長谷川朗太

今月も最初はロードランナーの入門面だ。

この自作面は、何かあるものをデザインしたということが、一目でわかるよね。そう、人気ゲームのギャラクシアンに出てくるキャラクタのひとつ、〝ギャルボス〟をデザインしたものなのだ。

みんなも経験があると思うけど、デザインを先に考えた面というものは、あとから技を入れるのが、とても大変だね。

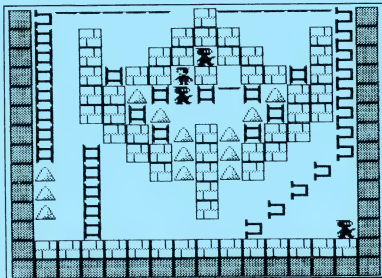
作者の長谷川クンは、デザインと技をとてもうまく組み合わせている。この点を評価して、掲載することにしたのだ。

さて、この面の解き方だけど、いつものようにロードランナーは持っているが、エディット面ははじめて、という人たちのために、くわしくヒントを出そうね。

この面は、最初がかんじんだ。スタートすると、ランナーはロボットといっしょに落下する。このときすぐ十字ボタンを右に押してみよう。すると不思議なことにランナーは足場がないのに、右のハシゴに渡ることができるのだ。

このやり方は、このコーナーでたびたび紹介している〝頭ごしワザ〟なのだ。

そのあと、左側の3つの金も同様に取ってしまおう。

あとはそれほどむずかしいところはないよ。脱出もかんたんだから、しっかりトライしよう。

これはユニーク"おどり技"の面だ

作・合志　聡

この面からちょっとむずかしい中級面だ。

この合志クンの自作面はロボットの動きをよく研究しており、とてもユニークだ。この点が最大の特長といえる。

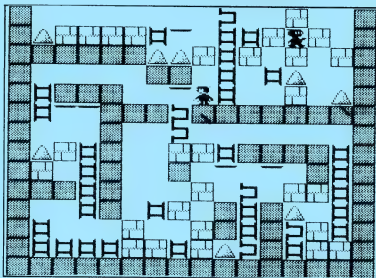
この面をプレイしてみると、右下の2つの金のうちで、右側の金を取るときは、ロボットの上を歩かなければならないんだけど、そのときの動きがとてもおもしろいんだ。

このワザは、ランナーがまるでおどっているように見えることから、「ランナーおどり」技と言われている。

この「ランナーおどり」技は、チャンピオンシップロードランナーにも利用されている有名な技だから、よくおぼえておくといいよ。

「ランナーおどり」技を使った自作面はこれまでにもいくつか送られてきているけど、いまひとつものたりないものが多かった。その点、合志クンはうまく使っている。

この面を解くうえで注意するところは、デザインが上下2つにわかれていて、下から上にのぼるときは、左下のハシゴで頭ごし技を使う必要があることだ。しかもこの技は1回しか使えないので、金を取る順番をしっかり考えてからスタートしないとクリアできなくなるよ。

面のデザインをよく見て、頭のなかで十分作戦をたててからスタートさせようね。

くぼ地に落ちたロボットを使って

作・内田　佳光

この面からは、とてもむずかしい上級面だ。

その1つ目は中学1年生の内田クンの作品。

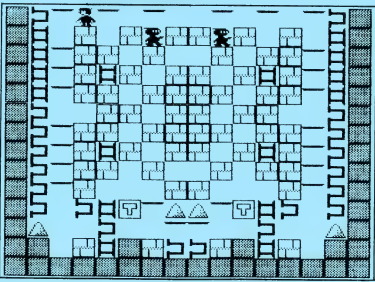
この面も何かをデザインしているようだ。よく考えると、昆虫が逆立ちしているようだね。中央にある2つの金が眼だ。そこでこれを「さかさこがね虫」の面と名づけよう。

さて、この面はまえの中級面と同じように、一度下の段におりてしまうと、脱出ハシゴが出るまで上にあがれないということが一目でわかる。ところが、中央の眼の部分にあたる金は、普通に考えると1つずつ2回にわけて取るしかないようだし……。この一見不可能に見える金を取るにはどうしたらいいのだろうか。

上級クラスの人ならわかるかな?

そう、くぼ地に落ちた2匹のロボットがポイントになるのだ。2匹のロボットをうまく使って金を取ろう。タイミングはむずかしいけど、がんばればできるはずだ。

この面は左右対称の面だけど、下に落ちたロボットの動きは対称には動かない。独特のクセをもっているのだ。両はしの金はこのロボットの性格をうまく利用しないと取れないよ。

脱出のときも、使うハシゴはきまっていて、ロボットのくせを利用しなければうまくいかないから注意しよう。

金を取ることより脱出がポイント

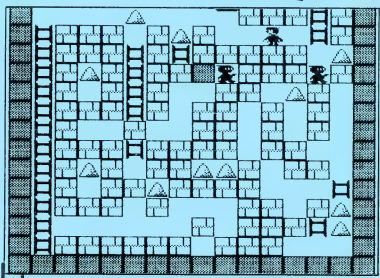
作・辻　和也

上級面の2つ目。パズル性のあるとてもおもしろい面だ。とくに脱出がむずかしいよ。

以前は、金を取るのはむずかしくても、脱出は比較的かんたんな自作面が多かった。しかし最近では、脱出のむずかしい面が増えている。

意識的に金はかんたんに取らせて、脱出をすごくむずかしくしている人もいるぐらいだ。この作品もそうしたものの1つだ。

まず、金の取り方だけど、どの金もロボットを上手に使わないと取れそうもない。とくに右側にある4つの金と中央の穴のなかに隠された2つの金は、2匹のロボットを使っていっぺんに取ってしまわないと、クリアは不可能だろう。

そのほかの金は、よく考えれば取れるものばかりだ。

さて、いよいよ問題の脱出だ。今月号の中級面で「ランナーおどり」技を紹介したが、この面ではロボットが2匹いるので、悪くすると一生「ランナーおどり」をするはめになってしまう。

これ以外の方法を発見しなければ脱出できないのだ。

じつは、この脱出のヒントは、今月号の添削コーナーをよく読めば、わかるはずだ。どうしてもこの面が解けない人は、先に添削面からプレイしてみるといいかもしれないね。

パズルがムズい本当のプロ級面だ

作・渋村　直正

この自作面コンテストのコーナーには、数多くの小学生や中学・高校生からの投稿がきているけど、ごくまれに大学生や大人の人からの投稿もある。そういう人たちの作る面はとてもむずかしく、ほとんどがプロ級の作品だ。

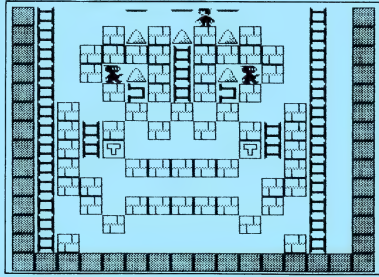
この面の作者、渋村さんもそのうちの1人だった。年齢は31歳。全部で8面送ってきたが、すべてプロ級の面だ。そのなかから、比較的かんたんだがデザイン的におもしろい面があったので選んでみた。

この面は、よく見ると、お正月に東北地方で行われる「ナマハゲ」の顔に似ている。

さて、この面をプレイしよう。

とかくプロ級の面は、むずかしい技やタイミングのとりにくいワザを連続して使わなければクリアできないように思われがちだが、この面は少しちがう。技としてはそれほどむずかしいものはない。むしろ中級者でもクリアできるものばかりだ。

しかし、この面がプロ級だといえるのは、とてもむずかしいパズルが仕組まれていて、かんたんには解けないようになっているからだ。逆にいえば、パズルさえ解ければクリアできるともいえる。こういう面が本当のプロ級面といえるのかもしれないね。

と、まあそういうわけで、ノーヒントにしておこう。

ジャンプを使った新しい技を発見

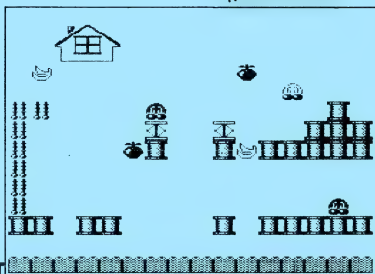
作・浜田　正造

最近、ナッツ&ミルクの投稿数がどっと増え、質もぐっと高くなってきた。今月紹介する2つの作品も、内容がとても高度な、ムズカシ面だ。

このナッツ&ミルクでは、毎回新しい技が発見され、そのつど紹介しているが、今月の〝発見技〟は、アッとおどろく、超ウルトラ技ばかりなのだ。ゆっくり、じっくり解いて、かならず両面ともクリアしてほしいね。

それでは浜田クンの作品。なんだか空間ばかり多くて、がらあきの面だね。フルーツも全部で4つしかない。

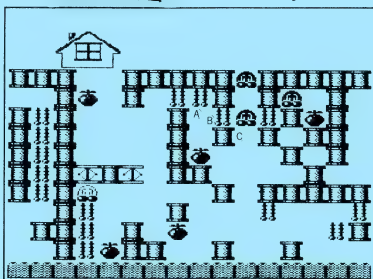
でも、どのフルーツも取り方がむずかしく、全部取るまでには、とても時間がかかるよ。

フルーツの取り方のヒントだけど、バナナとリンゴにわけて考えていこうね。

まずはバナナ。バナナは両方ともどの位置からジャンプするか考える必要がある。それさえわかれば、もう取ってしまったのとおなじことだ。

どちらかというと、リンゴの取り方のほうがむずかしい。リンゴは両方ともバネを上手に使うことがコツだ。右側のリンゴは、前に紹介したリターンジャンプで取る。

問題は左側のリンゴだ。単純にジャンプしたのでは、リンゴは取れても海におちてしまうよ。新しい技を見つけよう。

最後の超ウル技(テク)がクリアの決め手

作・吉田　孝広

吉田クンの作品は、前の面にくらべると少しゴチャゴチャした感じがするけど、プレイしてみると、とてもよくできた面なのだ。それに、使う技がとってもむずかしい。

この面は、見てわかるように、上下2つにわかれている。さらに上の部屋は左右に分断されているのだ。

下の部屋では、こまかいコントローラさばきを必要とする小さな技が連続するので、慎重にやらないと海に落ちてしまい、アッという間にゲームオーバーになってしまう。

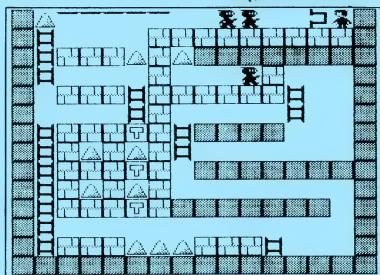
下の部屋から上の部屋にのぼっていくときにも、ちょっとしたテクニックを使わないとダメだヨ。

上の部屋ではいくつかの㊙ワザが必要になってくる。まず、右の部屋から左の部屋に移るとき、㊙ワザを使う。普通、右から左に飛び移るには、Ⓐのロープにつかまらなければならないけど、Ⓑのロープがあるために©の土管からジャンプできない。ところが、この状態でも土管の左はしぎりぎりでジャンプすると、たとえロープがあってもジャンプできるのだ。やってみようね。

無事左側にうつることができても、最後の難関があるよ。それは、バネを使って力いっぱいジャンプしてもヨーグルちゃんの家にとどかないことだ。

そこで、もう1つの超ウルトラ技が必要になるのだが……。

今月の添削は金の上手な使い方だ

作・てつ&もり

最後はいつものようにロードランナーの添削コーナーだ。

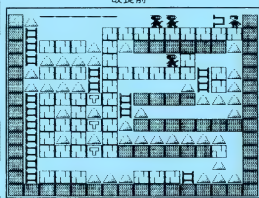
このコーナーでは、毎月寄せられる投稿面のなかから、全体としてはおもしろいのに、キャラクタを不必要に使ったり、まちがった使い方をしているためにイマイチになっている面をとりあげ、悪いところを直している。

これから自作面をつくろうとしている人や、自分ではこれはよくできた面と思っている初級者は、とくにここのところをよく読んでほしい。他人の作品を添削するのは、自分の技の向上にとってたいへん参考になるはずだ。どうかムダのない自作面を作って、どんどん投稿してほしい。

さて、今月号のテーマは、上手な金の使い方。

金を取る快感がなんともいえないとめちゃくちゃ数多くの金をセットする人もいるけど、この金は、ただたんにこれを全部取らないとクリアできないといったキャラクタであるだけでなく、ほかの重要な役割があるのだ。

その一例として、金を上手にセットすることによってロボットの動きを自由自在にあやつることができるということがある。

たとえば、くぼ地にロボットが素直に入っていかないときも、なかに金をセットすることでスムーズに入っていく。また、ロボットを埋めたあと、出てくる場所も金の位置で変えられる。

一般に、ロボットは金のある方向に行きたがるようだ。

これまでなにげなくセットしてきた金にもこんな性格があったのだネ。

さて、添削前の面を見てほしい。なんだかやたらに金が多いのだ。何かの技を使わなければ取れない金以外は、セットしてもあまり意味がない。画面をゴチャゴチャにするだけだ。

そこで、重要な金だけを残し、不必要だと思われる金を全部取ってしまったのが添削面だ。

それでは、この面のヒントだけど、最大のポイントはロボットの誘導をどうするかだよ。

金を持っているロボットと金を持っていないロボットでは、その動きが違うので十分注意して、自分の思うようにロボットを動かしてほしい。

改良前

自作面大募集

投稿にあたっては、①できるかぎりカセットテープにセーブして送ること、②ファミリーベーシックのないヒトは、グラフ用紙などを使って、きれいにしあげること、③住所、氏名、年齢、学年、電話番号をわすれずにつぎのところに送ってね。

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店
ファミリーコンピュータMagazine編集部「自作面係」

心への音楽
TOSHIBA EMI

とびすぎ要注意!!

1 名機、ブラボー10、キングタイガーの2機種をシミュレート。

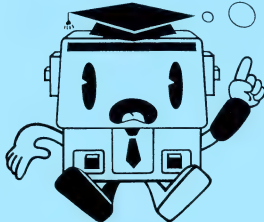
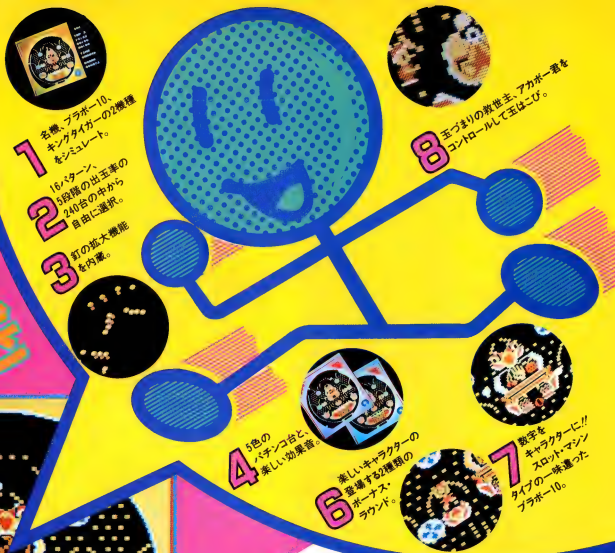
2 16パターン、5段階の出玉率の240台の中から自由に選択。

3 釘の拡大機能を内蔵。

4 5色のパチンコ台と、楽しい効果音。

6 楽しいキャラクターの登場する2種類のボーナス・ラウンド。

7 数字をキャラクターに!! スロット・マシンタイプの一味違ったブラボー10。

8 玉づまりの救世主、アカボー君をコントロールして玉はこび。

MSX版も同時発売

「パチコン本日開店コンテスト」開催中

〈応募方法〉
全240台の中からⒶタイムトライアル(打止めまでの時間を競う)Ⓑ個数トライアル(出玉数を競う)の最高得点を写真に撮ってどしどし送って下さい。

〈締　切〉	〈対応機種〉
昭和61年1月31日(消印有効)	ファミリーコンピュータ版/MSX版

〈賞品〉
特別賞:東芝ワープロ"Rupo"…2名　1等賞:東芝カセットレコーダー"ウォーキー"…10名
2等賞:テレホンカード(¥1,000用)……50名　3等賞:図書券(¥500用)………138名
(ⒶⒷパターンともファミコン100名、MSX100名、計200名が入賞です。)

〈宛先〉
〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI(株)第II営業本部「パチコン本日開店コンテスト」係
〈発表〉賞品発送をもって発表にかえさせていただきます。

東芝EMIの
任天堂 ファミリーコンピュータ™用カセット

パチコン

FS-2001G(TFS-PC)
希望小売価格 ¥4,900
©1985 TOSHIBA EMI/J.P.M.

ジャーンと出たよ! ファミコンのパチンコ。お父さんもビックリぎょうてんする、本物いじょう楽しいゲームだ。テクニックをみがけば、みるみる、でるでる。まだ、だれも知らない楽しさだぞ。バッチリ技をきめて、ライバルに差をつけようぜ。

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751/横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713

スリルを買って宝物。

スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!

応募用紙 アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえしてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で下の冒険・探険グッズをプレゼント。(アンケート用紙以外の応募は無効です。)

サバイバルキットの内容：腕時計/ファイヤースターター/バンダナ/"HELP"と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ツリキット/カンオープナー/ハチミツ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。(内容は変更することもあります。)

Oリングで完全密閉BOX。6mの水深もヘッチャラ。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズH13×W22×D8cm(色は指定できません。)

地 底 探 険 ゲ ー ム

スペランカー ™

奥深い地底洞くつから宝物をみつけだそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつぎつぎとおそいかかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている!

スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円

12月上旬 新・発・売

好評発売中

ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円

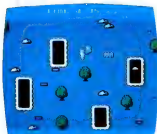
10ヤードファイト IF-02 希望小売価格 4,900円

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

アイレム・パーティーの住所・電話が変わりました。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

任天堂 KEMCOのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ
新発売
Dough Boy
ダウボーイ
Under Licence from Synapse Software
指令! ダウボーイ
味方の捕虜を救出せよ!
「緊急指令!
ダウボーイ、24時間以内に味方を救出せよ」
ラジャー。
アテンション　ミサイル急接近!
アタック! マシンガンでたちむかえ。
「急げ、時間がないぞ」
残された時間はあとわずかだ。
この作戦を成功させるのは君しかいない!
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。
希望販売価格5,300円
MAP.1.武器を集めろ!
MAP.4.壁をのりこえろ!
MAP.2.川を渡れ!
MAP.5.味方を救い出せ!
MAP.3.敵の補給基地を破かいせよ!
★二人プレイも楽しめるぞ!
ポイント表
敵兵50点・100点
戦車700点
見張り台300点
灯台300点
橋100点
ドラムカン500点
貯水タンク500点
敵兵舎500点
クリッパー1000点
ハシゴ500点
地雷20点
TNTダイナマイト40点
ヒューズ200点
カギ500点
捕虜収容所3000点
救出成功5000点
コトブキシステム株式会社
本　社/東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル635号区 〒100
呉事業所/呉市清水1丁目2番6号
〒737 TEL (0823) 21－3300

ファミリーコンピュータ
ファミリーベーシック
ゲームポシェット①
全国の本屋さん、おもちゃ屋さんで会える
マンガとカセットでワンセット！
すぐに遊べるオモシロゲーム集だよ！
●「ゲームポシェット①」は、お近くの書店、がんぐ店でお求めください。なお、なかなか手に入りにくい方は、通信販売もご利用になれます。●通信販売の場合は定価（1980円）＋郵送手数料（300円）の計2280円を同封のうえ、「ゲームポシェット①希望」と明記して、現金書留で次の住所までお送りください。
〒105　東京都港区新橋1-18-21第１日比谷ビル　㈱徳間コミュニケーションズ　ビデオ部ゲームポシェット通販係
ファミリーベーシック（V2）用のゲームがなんとなんと24本！
お買い得の定価1980円
大人気発売中
テクノポリス編集部：編著
任天堂ファミリーベーシック入門
ファミリーベーシックの重要参考書！
ファミリーベーシック入門を読んだらキミだけのオリジナルゲームがつくれるよ！
オリジナルゲームをつくったら、ファミコンマガジンに投稿しようね！
そ〜んなキミは、2重丸！
すぐに遊べるゲームプログラム10本入り
オリジナルゲームが作れるようになる！
任天堂のファミリーベーシック入門
定価880円
●キャラクタ呼び出し術
●プログラムの作り方
●コントローラでキャラを動かす方法
●キャラクタの動かし方・つかまえ方
●BG-GRAPHICの上手な使い方
●音楽・計算・エトセトラ
●オリジナル・ゲーム・プログラム10本
●V３で拡張された命令と変更点など
ファミリーベーシックのすべてがわかる！
売り切れ店続出
お近くの本屋さんで買ってね！
●ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です

クリスマス・
お正月の遊びは
これで決まり!!
ベストセラー・シリーズ
アドベンチャー
ゲームブック

♣♣♣♣♣♣♣♣♣ファミマガ認定♣♣♣♣♣♣♣♣

ハイスコアルーム

第4回、人気爆発のハイスコアルームです！　うかうかしてるとトップの座はすぐにうばわれちゃうヨ。じっとしちゃいられないキミ、今月はスゴイぞ！

日本一

順位の下にある数字は、先月号の記録です、Ⓟはペンネームです。

アイスクライマー

1位　99万9990点
（東京都の江上栄治クン）

2位①　98万6920点
（長野県の染野竜也クン）

3位　98万130点
（山口県の近藤康弘クン）

4位　96万120点
（埼玉県の井村秀敏クン）

5位②　93万6470点
（東京都の笠原賢クン）

竜也クンが保持しつづけるかと思ったら、なんと江上クンの登場！　前回2位だった賢クンもガンバッテ！

アストロロボ・SASA

1位　52万5670点
（東京都の帰山隆司クン）

2位　36万600点
（埼玉県の関根　賢クン）

3位①　5万480点
（埼玉県の飯田俊之クン）

4位②　4万4860点
神奈川県の堀岡伸康クン）

5位　4万6070点
（京都府の杉田貴史クン）

なんといってもスゴイ進展ぶりのSASA。この調子だと来月が楽しみだ。

エキサイトバイク

1位　48秒91
（愛知県の植野浩之クン）

2位　50秒64
（東京都の柳沢　実クン）

3位　50秒81
（三重県Ⓟのっぽ）

4位　51秒53
（埼玉県の小島康一クン）

5位①　52秒81
（愛知県Ⓟムーミン）

エクセリオン

1位①　99万9900点
（長野県の山寺真一クン）

2位②　64万8400点
（新潟県の貝沼幸治クン）

3位　21万6800点
（埼玉県の北谷　拓クン）

4位　19万5900点
（滋賀県の山崎幸博クン）

5位③　16万7900点
（静岡県の石津和之クン）

F1レース

1位①　84万7160点
（東京都の土村直輝クン）

2位②　72万700点
（東京都の柳　一隆クン）

3位③　51万140点
（群馬県の梁瀬英行クン）

4位　6万2000点
（三重県の笠井康弘クン）

5位④　5万7530点
（群馬県の室井史行クン）

先月同様人気イマイチのF1レースです。第2のスペースインベーダにならないように、リキを入れて！

エレベーターアクション

1位　21万8500点
（鹿児島県の長瀬正和クン）

2位①　4万4600点
（群馬県の小川和宏クン）

3位　4万3500点
（愛知県の荒川英二クン）

4位②　4万3250点
（東京都の小倉洋一クン）

5位③　4万2500点
（滋賀県の小原康裕クン）

常連さんの和宏クンに正和クン、気をつけて！

ギャラガ

1位　176万5000点
（京都府の佐藤正規クン）

2位①　113万1110点
（埼玉県の駒谷俊英クン）

3位②　99万8260点
（岐阜県の松葉　宏クン）

4位　82万6900点
（東京都の平林直樹クン）

5位③　73万5090点
（長野県の山寺真一クン）

ギャラクシアン

1位　43万8070点
（京都府の岡田友也クン）

2位①　34万2250点
（東京都の東原正法クン）

3位②　21万9840点
（福島県の長沼良夫クン）

4位③　14万7160点
（茨城県ⓅHAL－III）

5位④　9万5270点
（大阪府の橋本直樹クン）

ゲイモス

1位　99万9990点
（愛知県の古林教彰クン）

99万9990点
（長野県の山寺真一クン）

99万9990点
（埼玉県の小林譲一クン）

4位①　99万9970点
（埼玉県の米森広明クン）

5位　99万9960点
（福井県Ⓟブーヤン）

夏目雅子が大好きな譲一クン。想いがスコアに出たのかな？

けっきょく南極大冒険

1位①　32万5780点
（埼玉県の前田直生クン）

2位②　26万5620点
（長野県の堀内政雄クン）

3位　22万820点
（青森県の対馬敬聡クン）

4位③　20万1960点
（群馬県の信沢明夫クン）

5位　14万620点
（愛知県の山口貴生クン）

ゴルフ

1位　48ストローク24アンダー
（大阪府の上澤　俊治クン）

2位①　49ストローク23アンダー
（埼玉県の石島義明）

3位②　50ストローク22アンダー
（群馬県の室井史行クン）

4位　51ストローク21アンダー
（千葉県の宮川　哲二クン）

51ストローク21アンダー
（兵庫県の市野真也クン）

サッカー

1位　59対0の59点差
（長野県Ⓟまつろうクン）

2位　34対0の34点差
（愛知県の浅井宏夫クン）

3位　34対6の28点差
（広島県の広崎一茂クン）

4位①　25対0の25点差
（愛知県の浅井宏文クン）

5位②　14対0の14点差
（愛知県の榊原史也クン）

◀神奈川県 上西耕平クン

ジッピーレース

1位 37万2800点 (長野県の山寺真一クン)
2位 27万3300点 (長野県の小林和良クン)
3位 26万5200点 (埼玉県の野口克実クン)
4位① 24万2200点 (埼玉県Ⓟウイングマン)
5位② 24万700点 (埼玉県の鍵和田朋幸クン)

シティコネクション

1位 97万8300点 (京都府のY・Kクン)
2位 36万8400点 (神奈川県の石川隆士クン)
3位 30万1500点 (神奈川県の上西耕平クン)
4位 26万2700点 (東京都Ⓟゴーデス)
5位 13万3300点 (東京都の小山高史クン)

スーパーマリオブラザーズ

1位 999万9950点 (北海道の畑中宏之クン) (神奈川県の上西耕平クン)
3位 999万7750点 (兵庫県の野上 実クン)
4位 770万8800点 (神奈川県の上西耕平クン)
5位 277万7500点 (群馬県の植原淳也クン)

スゴイ!! どうだろうこの発展ぶり。スーパーマリオの人気はもう爆発的! スコアもグーンとアップして、まだまだマリオ熱はさめる気配なしだネ!

スパルタンX

1位① 148万8100点 (福井県の藤田昌章クン)
2位② 131万2480点 (三重県の倉田 徹クン)
3位③ 91万9040点 (大阪府の崎原 学クン)
4位 86万8230点 (大阪府の山下和也クン)
5位 76万2930点 (神奈川県の麻村正敏クン)

ゼビウス

1位 3000万点 (愛知県の荒川英二クン)
2位 1234万5620点 (三重県の三浦幹弘クン)
3位 226万4480点 (愛知県の新浪幸雄クン)
4位① 171万1810点 (長崎県の堀内誠弘クン)
5位 139万1470点 (埼玉県の井村秀敏クン)

タックハント

1位 99万9900点 (兵庫県の木村知彦クン)
2位 99万9500点 (大阪府の宮内正徳クン)
2位 99万9500点 (新潟県の佐藤弘明クン)
4位 99万9000点 (京都府の前田俊明クン)
5位① 77万3500点 (東京都の星圭二クン)

1位争いが激しくなってきた。正徳クン達の追いうちに知彦クンピンチ!

ちゃっくんぽっぷ

1位 405万1110点 (大阪府の清野晃司クン)
2位① 31万1100点 (長野県の山寺真一クン)
3位② 24万1550点 (群馬県の梅原義一クン)
4位 23万3650点 (愛媛県の田渕智英クン)
5位③ 19万9250点 (埼玉県の川田善久クン)

▲大阪府 中新啓之クン

チャレンジャー

1位 246万400点 (京都府ⓅY・K)
2位 24万4000点 (兵庫県Ⓟシュビルマン)

チャレンジャーの応募が少ないなあ……それだけ掲載される確率も高いわけだからみんなで盛り上げよう。

ディグダグ

1位① 782万9520点 (山口県の大村政宏クン)
2位 739万2610点 (長野県の山寺真一クン)
3位 615万9910点 (新潟県の大泉元人クン)
4位② 479万6820点 (三重県Ⓟアバカブ)

胸さわぎテレフォン

ハイスコアルームも第4回目、本当に応募数が増えてるけど、今月はいつも応募してくれる常連サンの1人、埼玉県の小林譲一クンに電話でインタビューをしてみました。

「こんにちは。ハドソンTDKが日本中をスタフォった大会の結果を見ました。5分で331万4900が優勝。私も家で挑戦しましたが、なーかなか大変、いかに速くアルファエリアをクリアして2つめのラリオスを呼ぶかがポイント。ふんばって32万300、えっへっへ私の勝ち! 緊張感が違うんだろうナ…その帰りアーケードスターフォースをしたら、『クレオパトラ…あなたの未来を約束する…』の文には感動。それに比べてファミコン版はワンパターンといい、困ったもんだ。ところで、ゲームの解き方を載せてしまうのはひどい! ミズサシを聞かずにゼビウス1000万点を徹夜で出した時の感激はずっと忘れられません。ゼビウスと言えば5兆6000億が最高だそうで、5ケタ違う…今こってるのはグラディウス、BGMが最高ダョ」

—いつも応募ありがとう。

「いえ。今ちょうどドルアーガの塔をしていたところです」

—ゲームは毎日してるんだ!

「クラスの半数位がファミコン持ってて、ソフトの交換をよくしあうんです。自分のは今20本位かな。ファミコンは友達の吉田尚久クンが伝えてくれたんです」

—友達もファミマガ見てる?

「近所の本屋で立ち読み(笑)あ、でもボクは買ってます」

—エライ! じゃあ新製品で気になるのは?

「任天堂のディスクシステム」

—ポイント高いねえ。最近クリアしてみたいゲームある?

「ドルアーガの塔。売り切れが続いていて、10月にやっと買えた時はうれしくて思わず徹夜(笑)。近々ハイスコアルームにもでかいのがくる頃でしょ—」

—うわぁ大予言! じゃあファミマガについては?

「面白いです。マンガが多い時はあんまり…でも読者って子供が多いから、専門的すぎるよりずっといいですヨネ。ちなみに僕は"こばやし将"がかわいくて好き!(笑)」

—譲一クンは受験生だヨネ。

「進学校で有名な春日部高校を。一応東京水産大学と北大!」

—頑張って。ところでキミは、自分ンちの猫"うーちゃん"の写真を、なんとハイスコアルームに送ってくれて、編集部では異常なもり上がりなんですョ。

「今TVの上でねてます(笑)あ部屋をうろつき出しました」(と実況してくれた)

—声きかせてくれる?

「ミャオーン!」(というーちゃんの声!)

—何て言ったの?

「何か食わせろ! ゼイタクな奴で、ブレッキーズビーフ味しか食べないから太ってやんの! 去年の12月5日、コタツに入ってたら何か足元がおかしいんで、気になってたら、突然中からうーちゃんが登場! その時に"う〜っにゃん!"て鳴いたから"うーちゃん"」

—家では他に誰がゲームを?

「おねえさん。4人打麻雀命で…打ちながら寝ちゃう」

—何かゲームについて一言!

「今"パンゲリングベイ私のノート"ってのを作ってて、レポート12・3枚の目次つき! 今度送りますネ!」

—ありがとう! じゃあ受験頑張ってネ。もちろんハイスコアもヨロシク! 今日はどうもありがとうございました。

「こちらこそ。これからも応募します!」

楽しい小林譲一クンでした。

▶うーちゃん トリフル技があり、"ドテッチョ""ガブチョ""のーびのび"という。

▲小林譲一クン

◀愛知県 阪野紀久クン

デビルワールド

1位 99万9900点（奈良県の田中 貢クン）
99万9900点（東京都の黛 謙司クン）
3位②48万7500点（大阪府の田中義久クン）
4位③46万9200点（東京都の小倉洋一クン）
5位④41万8500点（千葉県の幡野慎一郎クン）

10ヤードファイト

1位①65万5340点（愛知県の荒川務クン）
2位 51万9940点（福島県Ⓟひびわれた歩道）
3位 33万4860点（群馬県の星 祐二クン）
4位 32万4240点（大阪府の安達成生クン）
5位 26万2560点（神奈川県の清水俊彦）

ドアドア

1位 99万9900点（埼玉県の彦坂忠亮クン）
（大阪府の武井洋太クン）
3位 2 28万8400点（長野県の堀内政雄クン）
4位③ 22万9700点（群馬県の小川和宏クン）
5位 4 22万6100点（香川県ⓅMK）

ドルアーガの塔

1位 564万3790点
①（大阪府Ⓟスーパーソーサリー）
2位②562万点（ZAPしようの会中川）
3位③172万3630点（東京都の茂木敏クン）
4位 154万50点（東京都の今野 優クン）
5位 152万5950点（三重県の山ノ内よしあきクン）

ドンキーコング

1位①46万8400点（東京都の小谷田浩幸クン）
2位 42万8200点（岐阜県の青木誠二クン）
3位 42万900点（広島県の大森健一クン）
4位 39万8900点（愛知県Ⓟ羅夢）
5位②34万4400点（東京都の児山哲也クン）

ドンキーコングJR

1位①78万6600点（兵庫県の水野剛志クン）
2位②68万2300点（千葉県の高橋英樹クン）
3位 53万4900点（奈良県の田中 貢クン）
4位③34万7200点（神奈川県の尾崎克久クン）
5位④33万3800点（福島県の藤田和則クン）

ドンキーコングJRの算数あそび

今月の認定者
1000点
東京都の斉藤玄太クン
神奈川県の山口 勲クン
Ⓟちゃーぼ
栃木県の加藤泰尚クン
三重県の庭山紀彦クン
愛媛県の河野純也クン

忍者くん

1位①65万5350点（福岡県の田中章晴クン）
2位②47万200点（山口県の大村政広クン）
3位③40万5840点（鹿児島県の長瀬正和クン）
4位④24万9300点（神奈川県の丸笹真一クン）
5位 20万4390点（大阪府の伊藤禎彦クン）

1位は先月に続いて章晴くん！ メンバーが先月とほとんど変わらないなあ、ほかのコはどうしちゃったの。もっとガンバレ!!

ハイパースポーツ

アーチェリー

1位 5800点（埼玉県の柴田和明クン）
2位 5600点（埼玉県の小林勝一クン）
3位 5500点（山口県の近藤康弘クン）
4位 5400点（京都府のⓅY・K）
5400点（三重県の笠井康弘クン）

三段とび

1位 23メートル16センチ（埼玉県の柴田和明クン）
23メートル16センチ（京都府ⓅY・K）
3位 22メートル99センチ（京都府の我孫子卓司クン）
（大阪府の三原範久クン）
（大阪府の中新啓之クン）
（三重県の三浦幹弘クン）

クレー射撃

1位 2万8200点（埼玉県の高橋 淳クン）
（大阪府の三原範久クン）
（埼玉県の柴田和明クン）
（埼玉県の小林勝一クン）
（山口県の近藤康弘クン）

ハイジャンプ

1位 2メートル44センチ（埼玉県の柴田和明クン）
（埼玉県の小林勝一クン）
（大阪府の中新啓之クン）
4位 2メートル42センチ（京都府の小谷良弘クン）
（大阪府の三原範久クン）

大人気のハイパースポーツです。ハイスコアも出して欲しいけど、体育の時間も頑張ってちょーだい！

ハイパーオリンピック

ロングジャンプ

1位 14メートル66センチ（東京都の渡辺 修クン）
（埼玉県の小林勝一クン）
（埼玉県の安原大介クン）
（茨城県の荒木 修クン）
（石川県Ⓟサム広和クン）
（石川県の長瀬隆広クン）
（石川県の坂本省一クン）
（大阪府の中新啓之クン）
（愛知県Ⓟひこーせん）
（愛知県の平岩義幸クン）

100メートルダッシュ

1位 7秒20（東京都の渡辺 修クン）
2位 7秒22（埼玉県Ⓟぺぺ鈴木）
3位① 7秒24（三重県Ⓟアバカブ）
4位②7秒34（東京都の大浦譲太郎クン）
5位 7秒44（大阪府の中新啓之クン）

110メートルハードル

1位①7秒59（神奈川県の園田行洋クン）
2位 7秒65（香川県の提 淳司クン）
3位 9秒62（東京都の渡辺 修クン）
4位②9秒64（東京都の舘島公夫クン）
5位 9秒67（埼玉県シチズンの小峰）

やり投げ

1位 137メートル65（茨城県の荒木 修クン）
（愛知県Ⓟひこーせん）
（大阪府の中新啓之クン）
（北海道の舘島公夫クン）
（三重県Ⓟアバカブ）

記録があまり変わってないようだネ。ひょっとしたら最高点なのかな？ でもここで"よっしゃ！"とガンバってくれるヒトって好きだヨン！

バトルシティー

1位 26万6700点（新潟県の猪又哲也クン）
2位 17万2200点（福岡県Ⓟ大野城市の清二クン）
3位 14万9600点（山口県ⓅKRY大村）
4位 13万6000点（鹿児島の福留 聡クン）
5位 13万2300点（新潟県の涌井健一クン）

▲千葉県小川一浩クン

バルーンファイト

1位 99万9950点（三重県の高瀬雅博クン）
（神奈川県の金子好巳クン）
3位①99万9900点（徳島県の南 健一クン）
5位②99万9750点（福岡県Ⓟ大野城市の清二クン）
（静岡県の山口大介クン）

バンゲリングベイ

1位 99万6400点（長野県の太田由起夫クン）
2位①73万2450点（埼玉県の小林譲一クン）
3位②27万4050点（埼玉県の種田浩之・慎一クン）
4位③24万4050点（東京都Ⓟ芸夢仙太）
5位④14万5500点（愛媛県の藤田 洋クン）

ピンボール

1位①99万9990点（和歌山県の藤井廉士クン）
2位②99万9710点（神奈川県の尾崎克久クン）
3位 90万4910点（東京都の瀬戸山大和クン）
4位 84万9540点（千葉県の小川一浩クン）
5位 76万2960点（神奈川県の宇田川元也クン）

お知らせ
ハイパーオリンピック、ハイパースポーツに関しては、先月号の記録をうわまわっているスコアのみハイスコアルームで発表します。
今月号と、テレフォンサービスで最高得点を確認したら、それより高いスコアを出せるように頑張ろうネ！

ハイスコアルーム

フラッピー

1位 64万7680点（神奈川県の金子好巳クン）
2位 57万5680点（埼玉県の池田広勝クン）
3位① 23万9400点（神奈川県の神保雅裕クン）
4位② 13万3280点（大阪府の宮内正徳クン）
5位③ 12万520点（神奈川県の内山司敏クン）

プーヤン

1位 206万2700点（埼玉県の小島康一クン）
2位 29万8900点（岩手県の坂梨　元クン）
3位 27万6700点（大阪府の二越正史クン）
4位 25万3000点（大阪府の宮内大輔クン）
5位 24万1200点（神戸市のⓅシュビルマン）

初登場プーヤンだヨ！ でもいきなりとんでもないスコアを出した康一くんを超える人はいつ出てくるカナ

フロントライン

1位① 9万9900点（東京都の萩原純也クン）（愛知県の荒川　務クン）
3位 9万8800点（岐阜県Ⓟディスカバー）
4位 9万4600点（大阪府の上岡　豊クン）
5位② 9万3100点（千葉県の岩切紀之クン）

ホーガンズアレイ

1位 76万3500点（長野県の中島　淳クン）
2位 68万6700点（京都府の前田俊明クン）

本将棋

1位 16手（長野県Ⓟまつろう）
2位 18手（東京都の酒井秀夫クン）（埼玉県の小谷田浩クン）（兵庫県の繁田　聡クン）
5位 20手（長野県の宮路健司クン）（埼玉県の小林勝一クン）（沖縄県の岸本則安クン）

麻雀

1位 19万4400点（東京都の森内　毅クン）
2位 19万2700点（兵庫県の市田雅彦クン）
3位① 17万5600点（神奈川県の中川武志クン）
4位 17万2300点（大阪府の松永直樹クン）
5位 17万600点（埼玉県の小林勝一クン）

4人打ち麻雀

1位 16万4300点（石川県の清水貴弘クン）
2位 14万9800点（千葉県の藤城健一クン）
3位① 13万7500点（長野県の佐藤英一クン）
4位 11万7900点（埼玉県の小林勝一クン）
5位② 10万3900点（和歌山県の石川照久クン）

ルート16ターボ

1位 140万8450点（山口県KRY大村）
2位 90万9750点（山形県の渡部　浩クン）
3位 63万5950点（埼玉県の野口克実クン）
4位 61万8840点（東京都の大浦譲太郎クン）
5位 42万6400点（愛知県の近藤将人クン）

レッキングクルー

今月の認定者 99万9900点
新潟県の秦　宏信クン
神奈川県の金子好巳クン
大阪府の奥田芳博クン

ロードファイター

1位 99万9999点（滋賀県の三宅俊幸クン）（埼玉県Ⓟコヤ AND チャー）（長野県の山寺慎一クン）（大阪府の崎原　学クン）

ロードランナー

1位 999万9900点（愛知県の植野浩之クン）
2位 275万500点（三重県の庭山紀彦クン）
3位 213万4500点（京都府の岩宗哲次クン）
4位 150万点（東京都の岩田　晋クン）
5位① 110万点（神奈川県の清水政敏クン）

1位の浩之クン！ ここまでやったら来月はチャンピオンシップのハイスコアに期待しちゃうぜィ！

ワープマン

1位 13万6670点（愛知県の古林教彰クン）
2位 12万3230点（埼玉県の小林勝一クン）
3位 12万730点（群馬県の定方俊輝クン）
4位① 12万点（福島県の伊藤素好クン）
5位② 11万4710点（群馬県の小川和宏クン）

ワイルドガンマン

1位 99万9800点（新潟県の佐藤弘明クン）
2位 99万9300点（兵庫県Ⓟシュビルマン）
3位① 99万8200点（東京都の小倉洋一クン）
4位 99万6700点（愛知県の阪野紀久クン）
5位② 99万5200点（神奈川県の清水重治クン）

と、いうわけで今月のハイスコアルームでした。それから、もう最高得点まで行きついちゃって認定証の発行が終わってしまったゲームがたくさんあるから気をつけて！

そのゲームは、

イー・アル・カンフー
アーバンチャンピオン
スターフォース
フィールドコンバット
フォーメーションZ
ポパイの英語遊び
マリオブラザーズ

たくさんあるけど、みんな、今度は新しいゲームに挑戦してハイスコアをガンガン出そうネ。

まちがい電話厳禁！

ハイスコアルーム テレフォン情報サービス

ハイスコアルームに応募するキミのために、編集部では最新スコアの情報をテレフォンサービスしているヨ。知りたいときにいつでも下の番号をダイヤルしてネ。それからうれしい情報！ 12月7日からもう1本、新しいテレフォンサービスが始まるよ！ いろんな情報が満載の新テレフォンサービスについては今月号197ページを見てくれればOK。忘れずに！

☎03-459-8000

応募のきまり

先月から変わったハイスコアルームの応募方法。写真の他に下のようなカードをゲームごと作ってもらうんだけど、一番大事なのはハイスコアがはっきりと写っている写真。封筒には必ず写真を入れて下のようなカードを同封すること。ハガキやカードだけだった場合はすべてボツになってしまうから、必ず守ってね。

毎月のしめ切りは20日(必着)。発表は翌々月で、12月20日しめ切りは、86年2月8日発売の3月号にて発表になります。封筒のウラには赤ペンでゲーム名を書いてね。

●送り先
〒105 東京都港区新橋4−10−1 徳間書店 ファミリーコンピュータMagazine編集部「ハイスコアルーム」係

①ゲームのなまえ　②得点 △△万○××○
③〒○○□
じゅうしょ ○○県□□市△△町～
④なまえ ○□△×(ペンネーム △△○○
⑤でんわ ○○○○-×× △□□△
⑥がっこう ○△△□学校 △年

○ノートの半分ぐらいの大きさで、こんなふうに書いてね

お知らせ 来月号からハイスコアルームでは、最高得点に達したゲームについては先着15名までを認定者とします。消印の早い人から順番にえらんでいくから、ハイスコアを出したら、すぐに写真とカードを入れて応募するようにしてね。

ウルトラクイズ
ベンチャーだ！
あわせて1986人に当たる
豪華賞品のかずかず
特等
5名
ハレー彗星来訪記念！
TOMYの
望遠鏡セット
ファミスコー60S
1等
5名
TOMYの
ロボット
KIKUZO
5名
YUZO
4等
3誌ロゴ入り
特製ノート
1838名
3等
あーこりゃこりゃ
ファミマガ・テクポリ・
ポシェット原稿3冊セット
100名
2等
カシオの
ゲーム
デジタル各種
計20名
さらにこのうえ
愛読者賞
ファミマガ・
テクポリ・
ポシェット
3誌1年分
10名
ファミマガ賞
ファミリー
コンピュータ
ディスクシステム
+
ディスク用
ソフト1本
1名
テクポリ賞
コクヨの
パソコン専用デスク
コアビット
1名
ポシェット賞
1名
学研の最新実験キット
コスモ2000

ゲームを始める前に必ず読もう

●ゲームのやりかた

このゲームは、7つの文字とその場所をみつけ出して7文字のキーワードを作るのが目的。たとえばクイズを解いていって、「ア」のつぎに「4」という番号が来たら、7文字のキーワードの上から4番目に「ア」が来ることになる。

(例)

1□
2□
3□
4ア
5□
6□
7□

右の例のような文字と番号の組み合わせが7組みつかれば、キーワードはできあがりというワケだ。

でも、この本でわかるのは7文字のうちの5つだけ。あとの2つは、テクノポリスの1月号とプログラムポシェットNo.6を見ないとわからないんだよ（カンのいい人だったら、5つだけで想像がついちゃうかもしれないけど）。

1□
2□
3□
4▨ ← テクノポリ1月号
5□
6▨ ← ポシェットNo.6
7□

右の白いマスの部分がファミマガで解けるところだぞ。

●応募方法

答がわかったら、ハガキに
①答のキーワード
②キミの住所
③キミの名前
④キミの年齢
⑤キミの職業（学年）
⑥キミの電話番号
をハッキリ書き、左下の応募券を必ずはりつけて、〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部クイズベンチャー係まで送ってね。12月31日の消印まで有効だよ。

なお、発表はファミリーコンピュータMagazine3月号・テクノポリス3月号・プログラムポシェットNo.7でおこないます。

①答（例・エグゼドロット）
②住所
③名前
④年齢
⑤職業
⑥電話番号

必ずはってね!

応募券

●注意!!

このクイズベンチャーに関する編集部への電話の問い合わせは、一切お断りします。電話してきた人は、住所と名前をきいて、失格にしちゃうからね。ナンテのは冗談だけど、やっぱり自分で答をめつけなきゃおもしろくないよね。そいじゃ特等めざして、ファイト!!

ぐふふ ふふ…

それでは、やりかたはわかったかな？35ページの欄外からレッツ・トライ!

公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

クイズベンチャー
35ページへ
クイズベンチャー

ファミマガ
クイズ
ベンチャー
応募券

FAMILY COMPUTER ROBOT
ファミリー コンピュータ ロボット

Ⓐロボット＋ブロックセット＋電池４本
定価￥14,800➡現金特安価格￥9,620（送料800円）

Ⓑロボット＋ブロックセット＋電池４本
定価￥14,800➡お年玉払価格￥12,000（送料800円）
※お年玉払は、カセットを追加して３万円以上になるようにして下さい

●Ⓐ、Ⓑ共 ジャイロセットに交換の場合は、Ⓐ Ⓑの価格に、差額￥2,000加算して下さい。
●別売 ジャイロセット￥5,800（送料￥600）

今月限りのスペシャルカセット
３本セット超特価販売！

（現金払いのみ）お年玉払いは出来ません。

Aセット	ドンキーコング ピンボール クルクルランド ●定価￥13,500➡超特価￥6,900（送料600円）
Bセット	Ｆ１レース ピンボール ドンキーコング ●定価￥13,500➡超特価￥7,900（送料600円）
Cセット	ドルアーガの塔 パックマン ピンボール ●定価￥13,900➡超特価￥9,900（送料600円）
Dセット	シティコネクション クルクルランド ピンボール ●定価￥13,900➡超特価￥9,990（送料600円）

ファミリー コンピュータ特価販売

年末年始は、品不足が予想されますので、電話で在庫確認の上、ご注文下さい。

今、買って 品物先渡し お支払いは来年のお年玉（61年１月26日払）ただし３万円以上 もちろん現金払いもOK

最新カセットコーナー

新製品は発売の有無を☎にて確認の事

♠バックランド
♠ハイパースポーツ
♠内藤九段将棋秘伝
A ♠ワープマン
♠バトルシティ
♠ドアドア
♠ディグダッグ
A ♠スーパーアラビアン
A ♠ジッピーレース
A ♠フィルドコンバット
♠バーガータイム
♠スペース・インベーダー
♠イー・アール・カンフー
♠けっきょく南極大冒険
A ♠ロードファイター
♠フォーメーションZ
♠ちゃっくんぽっぷ
A ♠フロントライン
★ファミリーベーシックゲームポシェット ￥1,980
A ▲ハイパーオリンピック(コントローラ付) ￥6,500
ハイパーショット ￥2,000
■おにゃんこタウン
■スカイデストロイヤー
■いっき
■ルナボール
■スターラスター
■スペランカー
■ヴォルガードII
■忍者ハットリくん
■マッハライダー
■忍者じゃじゃ丸くん
■キン肉マン
■頭脳戦艦ガル
■カラテカ
■パチコン
♥ポートピア連続殺人事件
♥レッキングクルー
♥フラッピー
♥マッハライダー
♥アストロロボ・ササ
■ドルアーガの塔
■シティコネクション
■ブーヤン
■ルート16ターボ
■10ヤードファイト
■スーパーマリオブラザーズ
A ■サッカー ■スパルタンX
■エレベーターアクション
■スターフォース
A ■チャンピオンシップロードランナー

♠印各￥4,500
■印各￥4,900
♥印各￥5,500

A印、現金先払いの場合は定価の1割引
送料は、何本でも￥600

ファミコンロボット用 ブロックセット ￥4,800 ジャイロセット ￥5,800

最新カセット（12月末）発売予定コーナー

バイナリーランド ￥4,900 ボコスカウォーズ ￥5,500 ダウボーイ ￥5,300 エグゼドエグゼス ￥5,200
１９４２ ￥4,900 マクロス ￥4,900 テグザー ￥5,500 ペンギン君ウォーズ ￥5,500 おはQ ￥4,900
ボンバーマン ￥4,900 ロットロット ￥5,200 ツインビー ￥4,900 ソンソン ￥4,900 その他価格未定
●プロレス、戦場の狼、ゴジラ、ヘリファイター、ハイドランド、グラデュース、グーニーズ、ザギネス
（価格、発売予定が変更になる場合もあります、☎にて確認のこと）

こんにちは、ジョイプラザメイトの五色川 純 で～す。
（ソーラスマーキューリレコード） 歌手

ファミコンがドーン～と安い！

①本体＋カセット５本付	現金特安価格￥31,050
②本体＋カセット５本付	お年玉払価格￥34,500
③本体＋カセット３本付	現金特安価格￥25,830
④本体＋カセット３本付	お年玉払価格￥28,700
⑤本体＋キーボード付	現金特安価格￥21,320
⑥本体＋キーボード付	お年玉払価格￥23,680
⑦キーボード	現金特安価格￥11,000
⑧本体＋ドンキーコングJrの算数教室	現金特安価格￥15,600

１～８送料は各￥1,300です

4,500～4,900円のカセットの中から、ご希望のカセットをお書き下さい 4,900円以上のカセットは、その差額を加算の事。未発売等の場合は、こちらで別のカセットを選ばせていただきます。※お年玉払いは、３万円以上になるようにカセットを追加して下さい

ジョイステック 人気ベスト３

高得点の秘密はコレダ

⬇ジョイステックは、電話で在庫確認の上ご注文下さい⬇

●アスキースティック
￥8,800➡現金特価￥7,920
（送料￥600）
ゲームセンターそのままの迫力で！

高得点用連射タイプ
●ジョイボール
￥3,980➡現金特価￥3,200
（送料￥600）

高速アクション用
●ジョイステック7
￥3,500➡現金特価￥3,150
（送料￥600）

※ご注意 上のジョイステック以外は、取扱いいたしていません

カセット格安セット売り 絶対お得！

下記のカセットの中から、お好きなものをお選び下さい
●お年玉払いご希望の場合は定価です。

★１本 ￥4,200 ★２本 ￥8,000 ★３本 ￥10,500 ★４本 ￥14,000 ★５本 ￥17,500 送料は、何本でも￥600

お買い得カセット

●テニス
●ゴルフ
●麻雀
●マッピー
●ギャラガ
●五目ならべ
●ピンボール
●ベースボール
●エクセリオン
●４人打ち麻雀
●ロードランナー
●デビルワールド
●ギャラクシアン
●クルクルランド
●マリオブラザーズ
●バルーンファイト
●アイスクライマー
●ドンキーコング
●ドンキーコングJr
●ドンキーコング３
●ドンキーコングJrの算数遊び
●Ｆ１レース
●パックマン
●ナッツ＆ミルク
●アーバンチャンピオン
エキサイトバイク 定価5,500円の品
光線銃 定価￥3,000➡特価￥2,400
●ダックハント（光線銃専用）
●ホーガンズアレイ（ 〃 ）
●ワイルドガンマン（ 〃 ）
◆ゼビウス
◆バンゲリングベイ
●ポパイ
●ポパイの英語遊び

●印のカセットは、定価￥4,500 ◆印のカセットは、定価￥4,900 の品です。
品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます 絶対お得です

ラジコンも、ド～ンと安い秋葉原特価で提供！

●No.1 完璧版ラジコンカーカタログ（特価表付）￥600
●No.2 完璧版ラジコンカーカタログ（特価表付）￥600
※No.1とNo.2の両方ご希望の方は、￥1,100です。
●ラジコンヘリカタログ（特価表付）￥500

●お申込みはカタログ代金分の切手を封筒に入れてお申込み下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-16-14
ラジコン 東京秋葉原 ジョイプラザ F１係
★営業 10時～夜８時まで ⬇☎番号は正確にお回し下さい
コンピュータールーム ☎(03)251-1154
●地下鉄 末広町駅下車、徒歩２分山田照明４軒となり
●国 鉄 秋葉原下車、中央通り電気街徒歩５分

商品満載！
お近くの方は、ご来店下さい。

★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい

★ご注文方法は、２つあります。１お年玉払い（61年１月26日払） ２現金払い（現金書留か郵便振替）

①お年玉払い注文の場合（61年１月26日払） お買上げ金額が、３万円以上でお願いします。満たない場合は、カセットを追加注文して下さい。封書の場合…①住所、〒番号②お子様名③学校名と学年、組④希望商品名と数量、金額と送料1300円⑤保護者名（必ず本人自筆で署名）と保護者の生年月日、年令、認印（忘れずに）⑥自宅の☎番号とその名義人⑦保護者の勤務先名と住所、☎番号⑧勤続年数⑨家族数⑩配偶者の有無⑪住宅様式（自己所有、借家、公営アパート等）⑫ Ｆ１係と記入 以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意下さい。（お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい） 電話の場合… お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。（確認をいただくため）お子様だけでの注文は受付ません

②現金払い注文の場合 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい 郵便振替でも注文できます 口座番号・東京0-182681 振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい（お急ぎの方は現金書留でご注文下さい）

ご注意
★お正月の1、2、3の3日間は、電話注文及びお問合せは、お休みです。ご注文及びお問合せは４日からです
★年末年始は、大幅な品不足が予想されます。お早めにご注文下さい。年内配達ご希望の方は、12月27日までに注文書が当社に必着の事、それ以降のお申込みは、品物到着が来年１月10日以降となります。

ぼくの一ばんすきなLOTLOT!

このまえゲームセンターに行ったらぼくの一ばんすきなLOTLOTがありました。さっそくやり5000点だけのてんすうだけどなれるとタノシイ。これからもハイスコアめざしてチャレンジ。さいこうとく点6万9440点
（東京都・柴田修クン）

どうなることかと思ったけれど6万点までいってよかったね。これからもがんばって10万点めざしてファイト!

ファミコン版がまちどおしいヨー

ぼくはゲームセンターでLOTLOTをやりました。はっきり言ってLOTLOTがファミコンで出るんだったらぼくは一番に買おうと思います。ファミコンに出るのが待ちどおしいです。最後に一言「LOTLOTはおもしろい。みんなもLOTLOTをあいしてください」。
（東京都・遠藤之晶クン）

なんだかLOTLOTの応援団長さんみたいで頼もしいな。発売はもうすぐだからルンルン楽しみに待っててネ。

女のコ同士きゃーきゃーやってます

わーい10月号の田中クンより10点差で勝ったっ♡16万7600点!B級ライセンスのステッカーも届きました。私の知っている堺市のゲームセターには置いてなくて吹田市の友だちの近所のゲームセンターでみつけました。300円でこの点数です（ここは1回50円）。2面目の青いボーナはきれいですね。お気に入りです。女のコ同士きゃーきゃー言いながらやってます。
（大阪府・鈴木景子サン）

うわぁ～楽しそう。そうだね、LOTLOTってかわユクってきれいな色がたくさんあるから女のコにも人気があるんだ!

LOTLOTって変わったゲームだなぁ

LOTLOTって変わったゲームだなあとファミマガ10月号を読んで思いました。さっそく1回GAMEをしてみました。そしたら5万点以上いったらLOTLOTメンバーズというのがあったから5万点もくひょうにやってみました。LOTLOTってかわいいのになかなかむずかしくってけっきょく3万8250点しかいきませんでした。くやしいよー。
（大阪府・鈴木哲也くん）

1回くらいじゃだめなのだヨ。LOTLOTはすっごく奥深いゲームだから何度もチャレンジしてまずゲームに慣れること。そしたら5万点までいくと思うよ。がんばれ!

感想文・必勝法を募集します!

今までは、ビデオゲームについてだけだったこのLOTLOTルームですが、今月から、ファミコン版についてもLOTLOTの感想文や必勝法を募集します。

応募先➡〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」LOTLOTルーム係

なお、応募の際には、住所・氏名・年齢・電話番号・それに機種（ビデオゲーム版かファミコン版か）とあなたのLOTLOT最高得点を、忘れずに記入してください。

締め切りはとくに設けませんが、到着したものから順に発表していきます。

ファミコンゲーム　全国どこでも欲しいゲームが今スグ君のもの!!

通信販売

ゲーム仲間のつよ~い味方 ――ふぁみこんクラブ――

送料無料

今月のおすすめ新作ゲーム(早くうまくなってみんなに差をつけろ!!)

ツインビー　4,900円

1月1日発売予定

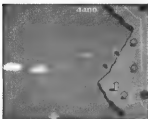
1942　4,900円

好評発売中

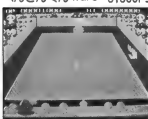
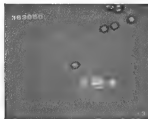
ボコスカウォーズ　5,500円

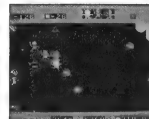
12月下旬発売予定

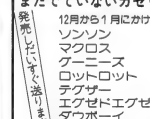
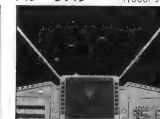
頭脳戦艦ガル　4,900円

12月下旬発売予定

スターラスター　4,900円

12月発売予定

ぺんぎんくんwars　5,500円

12月下旬発売予定

スペランカ　4,900円

12月下旬発売予定

ヴォルガードII　4,900円

12月下旬発売予定

まだでていないカセットも予約受付中!!

発売しだいすぐ送ります。

12月から1月にかけての発売予定ゲーム

ソンソン	グラディウス
マクロス	アルガード
グーニーズ	ボンバーマン
ロットロット	バイナリーランド
テグザー	オバケのQ太郎
エグゼドエグゼス	忍者ハットリくん
ダウボーイ	

発売日・価格はすべて未定です。

好評ヒット中ゲーム

ゲーム	価格	ゲーム	価格	ゲーム	価格
アイスクライマー	¥4,500	ゴルフ	¥4,500	チャンピオンシップ・ロードランナー	¥5,500
アーバンチャンピオン	¥4,500	SASA	¥5,500	テニス	¥4,500
イー・アル・カンフー	¥4,500	サッカー	¥4,900	デビルワールド	¥4,500
エキサイトバイク	¥5,500	ジッピーレース	¥4,500	テンヤードファイト	¥4,900
エクセリオン	¥4,500	スーパーアラビアン	¥4,500	ドアドア	¥4,500
F1レース	¥4,500	スターフォース	¥4,900	ドンキーコング	¥4,500
エレベータアクション	¥4,900	スパルタンX	¥4,900	ドンキーコングJR	¥4,500
ギャラガ	¥4,500	スペースインベーダー	¥4,500	ドンキーコングJRの算数遊び	¥4,500
ギャラクシアン	¥4,500	ゼビウス	¥4,900	ドンキーコング3	¥4,500
クルクルランド	¥4,500	ダックハント	¥4,500	ナッツ&ミルク	¥4,500
けっきょく南極大冒険	¥4,500	ちゃっくんぽっぷ	¥4,500	忍者くん	¥4,500
五目ならべ	¥4,500	ティグダグ	¥4,500		

ゲーム	価格	ゲーム	価格	ゲーム	価格
ハイパーオリンピック	¥6,500	ポパイの英語遊び	¥4,500	10ヤードファイト	¥4,900円
バックマン	¥4,500	麻雀	¥4,500	ハイパースポーツ	¥4,500円
バルーンファイト	¥4,500	マッピー	¥4,500	ゲイモス	¥5,500円
バンゲリングベイ	¥4,900	マリオブラザーズ	¥4,500	本将棋	¥4,500円
ピンボール	¥4,500	4人麻雀	¥4,500	シティコネクション	¥4,900円
フィールドコンバット	¥4,500	レッキングクルー	¥5,500	ブーヤン	¥4,900円
フォーメーションZ	¥4,500	ロードファイター	¥4,500	チャレンジャー	¥4,900円
フラッピー	¥5,500	ロードランナー	¥4,500	バックランド	¥4,500円
フロントライン	¥4,500	ワイルドガンマン	¥4,500	おにゃんこTOWN	¥4,900円
ベースボール	¥4,500	ドルアーガの塔	¥4,900	マッハライダー	¥4,900円
ホーガンズアレイ	¥4,500	バトルシティ	¥4,500	カラテカ	¥4,900円
ポパイ	¥4,500	ワープマン	¥4,500		

ゲーム	価格
忍者じゃじゃ丸くん	¥4,900円
ポートピア連続殺人事件	¥5,500円
スカイデストロイヤー	¥4,500円
スーパーマリオブラザーズ	¥4,900円
バーガータイム	¥4,500円
キン肉マン	¥4,900円
パチコン	¥4,900円
ルナーボール	¥4,900円
いっき	¥4,900円

ゲーム申し込み方法

下の申し込み用紙に欲しいゲームの名まえを書いて代金をそえ、現金書留で、右の住所までおくって下さい。致着しだいスグ商品をおくります。

品切れなどの事情により一週間以内に発送できない場合はこちらよりご連絡します。

☆送料はすべて無料です!

☆ファミコン本体の通販も受け付け中!

送り先 **ふぁみこんクラブ**

〒107 東京都港区南青山3-10-41ジュエル青山403

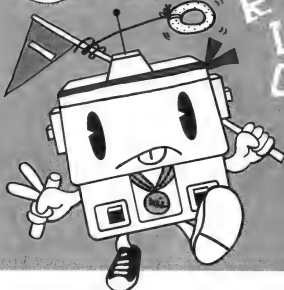
TEL. 03(404)6029

営業時間　朝10時より夜7時まで

定休日　毎週土・日曜日

キリトリ線

現金書留申込用紙

住所	〒			申込商品名	金額
氏名		電話			
年令		学校		学年	合計金額

必勝法タウン

レッキングクルー

任天堂

情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY

スーパーハンマー　利用価値は満点なんだ

スーパーハンマーを取ってマリオを空中歩行させるのはあまりにも有名なテクニック。そして敵を気絶させるときにもスーパーハンマーは便利なアイテムだ。でも、敵を気絶させて敵とマリオが同じスピードになって、かえって困ってしまうこともあるよね。

そこで100％成功する方法を身につけちゃおう。

壁とマリオがピッタリ重なった状態だとまず失敗だ。成功するためには、2枚の壁の中間地点で立っていること。そこから敵キャラが来た方向に少しずれて連続してスーパーハンマーを振ってみよう。これでバッチリだよ。

ワキ役キャラ　ジミだけど役に立つのだ

ドア　こいつはビデオゲーム版ではやっかいなキャラだけど、ファミコン版ではなかなか役に立つのだ。ダイナマイトを爆発させると3秒間、マリオがたたくと10秒間開くね。その中に敵を全部とじこめるとストッパーがかかって敵は動かなくなるぞ。ただしドラム缶に当たって出て来たり、ブラッキーに脱出させてもらうこともあるから注意。

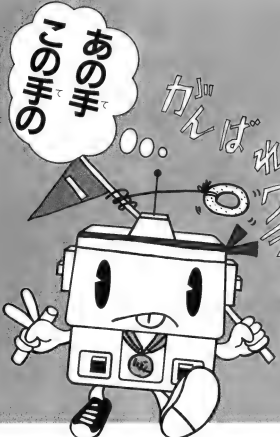
ドラム缶　敵をとじこめる役割はドアと同じだけど、ドラム缶の場合は絶対敵が外に出てこれなくなるので、すごく有効に使える。上に登ることもできるから、面の構成をしっかり覚えて不用意に落としたりしないことだ。あとでマリオの通る道がなくなってしまうなんてことがないようにね。地味なキャラクタだけど、キミの力しだいで良くも悪くも使用できるんだ。

MARIO　不思議文字マ・リ・オ

プレイ中に出るマリオの名前。M・A・R・I・Oの順に出現させると1人増えるという文字だ。どうしてもできなかったキミに30面までの文字の出しかたをプレゼント！　表の見方例ROUND1のM左4下3→画面左側の壁から4キャラクタ、下から3キャラクタの交差点に出現する。

「MARIO」文字の位置

ROUND	M	A	R	I	O	ROUND	M	A	R	I	O
1	左下 4 3	右下 3 2	左下 3 3	右下 6 4	左下 6 4	19	左上 6 3	左上 2 1	右下 6 4	右上 5 1	左上 4 2
4	左下 5 4	左上 4 3	左下 5 2	右下 5 2	左下 4 2	20	左上 4 4	右上 3 1	右上 6 1	右上 4 1	左下 4 2
6	左下 4 3	右上 2 1	左下 2 3	右上 3 1	右上 1 1	23	左下 4 1	右下 3 1	左下 2 2	左上 5 4	右下 3 3
9	左下 3 1	右上 5 4	右上 2 4	左下 4 1	右下 2 1	24	右上 4 2	右上 3 2	右上 5 2	右下 5 3	右上 6 2
10	右上 6 1	右下 3 3	右上 3 1	右下 5 2	左下 5 2	26	左上 4 2	右下 4 4	右上 3 3	右下 5 2	右上 4 3
13	右上 2 2	左上 4 2	右上 2 4	左下 2 3	右上 3 2	28	左下 3 3	左下 6 2	左下 5 2	左上 6 3	右下 2 4
15	左下 4 3	右下 6 4	左上 6 2	左上 5 3	右下 4 2	29	右下 6 3	左上 4 4	左下 5 2	右下 3 2	右上 5 1
16	左上 1 2	右上 1 2	左下 4 3	右上 1 3	右下 3 4	30	左下 4 2	右下 3 2	左下 5 2	左下 6 4	右上 4 1
18	左上 4 3	左上 3 3	左上 6 1	左上 2 3	右上 6 1						

関西ではじめての
ファミリーコンピュータ
取扱い専門店新登場!!
なんでもあるよ!
スーパーマリオブラザーズ
最新ソフト
★人気ソフト
15%OFF
ハイパースポーツ
ゲイモス
本将棋
スターフォース
スパルタンX
プーやん
●ハイパーショット…… ¥2,000
●ハイパースポーツ… ¥4,500
●クルクルランド…… ¥4,500
●イー・アル・カンフー…¥4,500
●ロードファイター…¥4,500
●フォーメーションZ… ¥4,500
●ちゃっくんぽっぷ……¥4,500
●フロントライン………¥4,500
●フィルドコンバット… ¥4,500
●スーパーアラビアン…¥4,500
●ジッピーレース……¥4,500
●ドアドア…………¥4,500
●ワープマン………¥4,500
●バトルシティ………¥4,500
●レッキングクルー…¥5,500
●フラッピー…………¥5,500
●マッハライダー……¥5,500
●エキサイトバイク…¥5,500
●ルート16ターボ … ¥4,900
●チャレンジャー…… ¥4,900
●シティコネクション… ¥4,900
●スパルタンX ………¥4,900
●エレベーターアクション……¥4,900
●スターフォース……¥4,900
●ドルアーガの塔……¥4,900
●スーパーマリオ … ¥4,900
●プーやん……… ¥4,900
表記価格は定価です。
★申し込み方法
※よくわからない方は、お父さんか、お母さんにきいてご注文下さい。
申し込み用紙に記入して、商品代金と送料1,000円を現金書留封筒に入れて、ご注文ください。
キリトリセン
◎申し込み書◎
住所
氏名
年令
商品名
金額
合計金額 ¥
★★ファミコンなかま集れ!!明るく、たのしいコーナーだよ!!★★
超目玉商品満載!
びっくり価格
セットで
A 本体+ソフト3本つき ¥22,600
B 本体+ソフト5本つき ¥29,800
C ソフト5本組 25%off ¥16,800
買います
不用になったファミコン
在庫の関連商品(その他なんでも)
現金買いとり
御堂筋
南街劇場
高島屋
ナンバシティ
ナンバ
南海電鉄
アイ・ツー
ナンバメガネ
日本橋デンキ街
大阪球場
ニノミヤパソコンランド
営業時間
AM11:00
PM 8:00
年中無休
Information & Interface
株式会社アイツー
〒542 大阪市南区難波千日前15番18号
☎大阪(06)633-7113

必勝法タウン

シティコネクション
ジャレコ

情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY

オイル缶　これを取って損はナシ

シティコネクションを征服するためには、オイル缶を最大限利用することがポイントになるんだ。❶1画面には、最大2個までしか出てこないから、同じ段のハイウエイに並んでいたら、画面がスクロールして消えないうちに取ってしまおう。

❷初めのニューヨークあたりは、ハイウエイの並びかたが単純だ。できるだけねばっていっぱいオイル缶を集めよう。集めたぶんだけボーナス点が加算されるから高得点をねらうチャンスだよ。

クラリスカー　細かい操作がポイント

クラリスカーをただまっすぐに走らせるだけじゃ面クリアは難しい。小技ながらもりっぱなテクニックを使おう。❶ジャンプして空中に浮かんでる状態で、左右のコントローラを交互に押すと垂直に下に落ちるよ。目標物を見失わないですむ。❷ハイウエイの端からジャンプした瞬間に、逆方向へ十字ボタンを押すと1段下のハイウエイに着地できる。Uターンしながら真下におりるんだ。❸❷と同じやりかただけど、逆方向に反転させるときに、十字ボタンの上方向をいっしょに押し、Uターンしながら上段にのぼる方法もある。

ハイウエイ　どこから走るかが問題

ハイウエイをぬりのこしなく走り抜けるには、とりあえず慎重に行動しよう。❶ハイウエイは上段から下段へ順番に走ると確実にぬりつぶせる。❷ハイウエイの端を上手くぬりつぶすためには、のこり3ブロックの位置まで走ってUターンするときれいにぬりつぶせる。❸高得点をねらいたいキミは、進行方向を決めて少しだけぬりのこしを作って同じところを走ろう。距離数だけでもかなり点数がはいるぞ。❹どうしてもクリアできない面は、あらかじめマップを書くのも手だ、もっと簡単にクリアするためには、ワープキャラの風船を2個集めておいて、のこりの1個が出たらすぐ取っちゃえばラクチン。

パトカー　オイル缶をフル活用！

しつこいパトカーはやっつけるに限る！　オイル缶の投げかたをくふうしよう。❶パトカーは必ず下に落ちて来る。ジャンプして空中でオイル缶を投げてみよう。なため下にオイル缶が飛んで、ねらいうちができる。❷クラリスカーが反転して一瞬正面を向いたときにオイル缶を投げること、左右に1個ずつ飛んでいく。ダブル攻撃にもってこいのテクニックだね。❸ジャンプして空中で衝突しそうになったら、すかさずオイル缶を投げて体当たりしてみよう。成功率は低いけど、この技を身につけるとかなり得するぞ。❹パトカーは玉突き衝突させると得点が高いんだ。近くまで接近してパトカーが並んだところを一挙にやっつけよう。❺後半の面のパトカーはとてもしつこいぞ。常にⒶⒷボタンの両方を押せるくらいの体勢でゲームろう。

おじゃまキャラ　ジャンプテクに勝敗が

突然現れるおじゃまネコやタケノコが大の憎いというキミ。❶おじゃまネコは1画面に1匹しか出ないことに注目。ハイウエイにおじゃまネコを見たら画面をスクロールさせないようにクラリスカーを操作し、とりあえず上段のハイウエイをぬりつぶせば安心だ。❷じゃまもののタケノコはジャンプでクリア。キミの反射神経が勝負の分かれ道だよ。

ファミコンホットライン開設!!何んでも問合せ下さい。
東京 03-253-9596
秋葉原 03-258-3155
大阪 06-647-0572
大阪 日本橋より 発信!
中古ソフト4本と新作ソフト1本交換シマース!
秋葉原より 発信!
ファミコン仲間 全員集合
ファミコンクラブが中古買売開始!!
クラブのルートで 誰れよりも早く 新作を手に入れよう
○大阪のファミコンクラブの皆様へ!!
ファミコンクラブ大阪日本橋誕生!
11月23日 OPEN
大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号日本橋会館ビル2F
FAX 06-647-0582 J&P 8番館前
中古のソフト ザクザクあるよ
中川ムセン 日本橋本店
ファミコン 日本橋店 日本橋会館 ビル2F
堺筋
阪神高速
J&P テクノランド
上新電機
ニノミヤ無線
恵比寿町 地下鉄
NTT
西 南 北 東
大阪に近い人はこちらへかけてネ。
大阪06-647-0572
葉書での問合わせ、注文、予約は出来ません。
中古ソフトと新品ソフトの交換のしかた
①交換を希望する新作ソフトの価格によって送ってもらう中古ソフトの本数が変ります。
●新作ソフトの定価が¥4500の場合中古4本送って下さい。
● 〃 ¥4900 〃 5本 〃
● 〃 ¥5500 〃 6本 〃
②箱、説明書を必らずつけて下さい。ついていないものはそれぞれ1本追加になります。
③交換する中古ソフトは郵便小包で送って下さい。宅急便もOK。
④新作ソフトの場合、発売日後の発送になります。
(下の申し込み書に必要事項を記入し、中古ソフトと一緒に送って下さい。交換のしかたをよく読んで間違いのない様にお願いします。わからなかったらお父さんかお母さんに聞いて下さい。)
中古ファミリー・コンピュータ 安く売るヨ!!
☆ソフト,本,その他何んでも送って下さい。高く買いま〜す!!
新作ソフトの申し込み方
東京・大阪共 お正月は1月1日より営業します。
①下の申し込書に必要事項を記入し現金と一緒に現金書留で送って下さい。(わからなかったらお父さんかお母さんに聞いて下さい)
②発売予定日より発売が少しおくれる場合があり、品物の到着がおくれる時がありますが必らずお送りしますのでお待ち下さい。
直接来店の場合秋葉原本店にきてね
新作発売予定
品名 | 発売予定日 | 定価 | 会員価格
①キン肉マン | 11/8 | ¥4,900 | ¥4,400
②スカイデストロイヤー | /14 | ¥4,500 | ¥4,100
③パチンコ | /21 | ¥4,900 | ¥4,400
④バックランド | | ¥4,500 | ¥4,100
⑤マッハライダー | | ¥4,900 | ¥4,400
⑥おにゃんこTOWN | | ¥4,900 | ¥4,400
⑦忍者じゃじゃ丸 | /22 | ¥4,900 | ¥4,400
⑧ポートピア連続殺人事件 | /29 | ¥5,500 | ¥4,900
⑨ハイパーオリンピック殿様版 | 中旬 | ¥4,900 | ¥4,400
⑩カラテカ | 下旬 | ¥4,900 | ¥4,400
⑪いっき | 予定 | |
⑫1942 | | ¥4,900 | ¥4,400
⑬ウォールガードII | 12/5 | ¥4,900 | ¥4,400
⑭マクロス | /6 | ¥4,900 | ¥4,400
⑮頭脳戦艦ガル | /12 | ¥4,900 | ¥4,400
⑯オバケのQ太郎 | /17 | ¥4,500 | ¥4,100
⑰スターラスター | 上旬 | ¥4,900 | ¥4,400
⑱バーガータイム | | ¥4,500 | ¥4,100
⑲ヘリファイター | | ¥4,900 | ¥4,400
⑳ペンギン君ウォーズ | | ¥5,500 | ¥4,900
㉑ルプーボール | | ¥4,900 | ¥4,400
㉒テグザー | | ¥5,500 | ¥4,900
㉓ロットロット | /20 | ¥5,200 | ¥4,600
㉔エグゼドエグゼス | 中旬 | ¥5,200 | ¥4,600
㉕ホコスカウォーズ | | ¥5,500 | ¥4,900
㉖ステランカ | | ¥4 900 | ¥4,400
㉗ゴジラ | 下旬 | ¥4,900 | ¥4,400
㉘ソンソン | 予定 | ¥4,900 | ¥4,400
㉙ドウボイ
㉚ハイナリーランド
㉛忍者ハットリ
㉜ボンバーマン
㉝ツインビー | 1/1 | ¥4,900 | ¥4,400
㉞グラディウス | 来年予定
㉟グーニーズ
㊱アルカード | | ¥4,900 | ¥4,400
友達に差をつけよう ほかにもたくさん新作が出るよ! 会員になって情報をモノにしよう
☆小売価格および発売日は予定でございます。予告なく変更になることがございますのでご了承ください。
ファミコンクラブ受付風景
秋葉原本店 ☎(03)258-3155
ファミコンクラブ
会員募集中
会員の特典
①新品ソフトを会員価格(定価の1割引)で買えます。
②中古ソフトも 〃
③新作ソフト発売予定のリスト及びファミコンの最新情報をお知らせします。
会員になる方法
①左の会員申し込書と入会金1,000を現金書留で送って下さい。
②会員証に写真をつけたい人は2.5cm×3cmの写真を一緒に送って下さい。免許証のようにカッコいい会員証だヨ!!
日本ファミコンクラブ MEMBERS CARD NO.14525 60年11月 日発行 NAME ADDRESS
申し込書 ①新作ソフト購入 ②中古ソフトと新品ソフトの交換
どちらかに○をつけて下さい。 申し込み書に書ききれない場合は、別の紙に書いて送って下さい
購入希望ソフト ① ② ③
交換希望ソフト ① ② ③
会員NO. No.
氏名(ふりがなをつけて下さい。)
住所 TEL
年令
入会申し込書 (会員でない方のみ記入)
氏名(ふりがなをつけて下さい。) 年令
住所 TEL
注 会員NOの記入のない方は会員価格にならない場合がありますので会員の方は必らず会員NOを記入して下さい。
キリトリ線
ファミリーコンピュータは任天堂の登録商標です
受付時間AM10時〜PM8時
日本ファミコンクラブ TEL.03-253-9596
〒101 東京都千代田区外神田3-5-14末広町ハイム401 年中無休
大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号日本橋会館ビル2F
FAX 06-647-0582
TEL06-647-0572

忍者じゃじゃ丸くん

弟忍者くん参上!!

ジャレコ
発売中
4900円

ジャレコから発売されて以来大人気の忍者くんに続いて、今度は弟忍者のじゃじゃ丸くんがデビューなのだ。赤い服を身につけて、キョロキョロ敵をさがすあたりはお兄ちゃんの忍者くんにそっくりだけど、はたして忍者としての力はどんなものかな?

じゃじゃ丸くん初の旅へ

なまず太夫のあやつる魔物たちによって、さくら姫がさらわれたが、忍者くんは修業の旅に出て助けに行くことができない! そこで忍者くんの弟・じゃじゃ丸くんが出かけることになった。はたしてじゃじゃ丸くんはりっぱに兄の代わりを務められるかな?

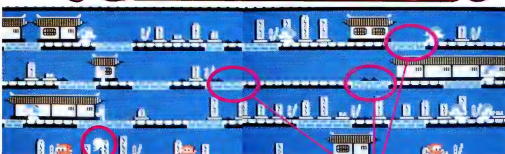
じゃじゃ丸くん

○「はじめまして、じゃじゃ丸デス。お兄ちゃんに負けないよう、ガンバリマス」

姫のためにじゃじゃ丸よ行け

たたいて走って大忙し

じゃじゃ丸くんの戦いは妖怪墓地から始まって、提灯長屋・なまず屋敷・最終目的のなまず太夫との一騎打ちの4パターンあるんだ。クリアするごとに強力な妖怪が現れ、じゃじゃ丸くんは大忙し。でも、なまず太夫と勝負するために便利なアイテムが、天井に隠されているぞ。妖怪に手裏剣を投げながら、天井をたたいて進んで行こう。じゃじゃ丸くんガンバレ!

1面めは妖怪墓地

○このブロック状になっている天井にとってもありがた〜いアイテムがひそんでいるんだ。頭突きをしながら1個1個こわしてしまおう。下から順番に、妖怪をたおしながら天井をたたいて上にジャンプすると戦いやすいぞ

たましい

○妖怪をたおすと浮かび、取るともちろん得点になる。飛んで行ってしまう前に取ろう

行く手をさえぎる憎いヤツら

姫を助けるために必死なじゃじゃ丸くんを困らせるのが妖怪達だ。あの手この手で攻撃してきて、じゃじゃ丸くんは今にもたおれそう！
面クリアするごとに強力な妖怪が出現し、じゃじゃ丸くんの命をねらってくるゾ。

その1 おゆき

初めに登場する女の子の妖怪。かわいい〜顔して氷剣を投げてくるんだ。冷たいよお〜

その2 クロベエ

おゆきの次はこいつだ。カマを飛ばして、なかなかやっつけにくい。カラスみたいだ

その3 カラカッサ

カサをかぶったこいつの武器はゲタ。ま横に飛ばすし、とにかく危険な妖怪なのだ

その4 ヘドボン

よ〜く見るとガイコツのお化け　もちろん投げる武器は骨。ジャンプが巧みな妖怪だ

妖怪の中には一度気絶させないとやっつけられないものもいる。左側のカクタンとピン坊がそんないや〜な敵だよ。

その5 ピン坊

お化けの代表とも言える一ツ目小僧　つぶれると目玉焼きみたいで、やっつけると目が×印になる

その6 カクタン

ヌリカベのようなヤツ。四角いカベをじゃじゃ丸めがけて投げてくる。足も速くて一番手強い敵だ

なまず太夫　親玉

悪の張本人なまず太夫！片目を隠していかにも強そう。さくら姫をとなりにおいて、離さないぞ

さくら姫　助けて〜！

じゃじゃ丸くんの到着をひたすら待ちこがれるさくら姫。早く助けに行ってあげないとカワイソ〜

どの面でもなまず太夫はさくら姫をとらえたまま上にいる。TIMEがギリギリになるとなまず太夫が立ち上がって、戦うじゃじゃ丸めがけて玉を落としてくるんだ　ヒキョーモノ！

なまず太夫VSじゃじゃ丸！

つらくて長い旅の途中で、さくら姫が突然落として来る花びらを3枚集めると、なまず太夫と戦えるボーナスステージになるんだ。
ここでなまず太夫は、画面の上から立ち上がって炎を投げてくる。じゃじゃ丸くんの武器はもちろん手裏剣だけなので、なまず太夫の炎を手裏剣で止めたり、右へ左へといそがしく攻撃するなまず太夫をやっつけなければいけない。
敵は速いスピードで走り、手裏剣をかわしてしまう。タイミングをつかむまではハッキリ言ってたおすのはムズカしい。さくら姫を助け、お兄ちゃんみたいなりっぱな忍者になるために、あとひといきだ！
なまず太夫を攻撃するときは、あまりジャンプしないほうがいい。ジャンプすると炎にぶつかったり、着地してからの動きが鈍くなってあまりいいことないからネ。成功すればさくら姫がおりて来て、ハートが舞ってメデタシメデタシ。

ヒェ〜、なまず太夫が攻撃してきた！　ここで逃げちゃ男がすたる

やったネ！　ついに親玉をたおした。ここまで来るのに長い旅をして来たんだ。やっつけなくっちゃ意味ないよネ

忍者じゃじゃ丸くん

天井の中の便利なアイテム

妖怪はいっぱい現れるのにじゃじゃ丸くんは1人孤独に戦かわなければいけない！「そんなのあんまりだっ」なんて思うけど、実は各面の天井の中にはお助けアイテムがいろいろひそんでいるのだ。有効に利用することが、速い面クリアにつながるぞ。

小丸くん

○取ると１人増えるんだ すっこく小さいけどなかなか頼りになるカワイイヤツ

赤玉

○キレイな赤玉 これを取っておくと、じゃじゃ丸のスピードかアップ！

手裏剣

○となりの赤玉・小丸くんと共に、出てきたらぜひ確保してほしいアイテムた

小判

○こいつを取るとボーナス点か加算される ハイスコアをねらうために取ろうネ

薬ビン

○じゃじゃ丸くんの秘密兵器の薬ビン。取ると体が透明になって妖怪にぶつかっても全く平気なのだ 効果のある時間は長くないので、このチャンスにいや～な妖怪をビシバシやっつけてしまおう！

バクダン

○ただ1つのマイナスアイテム 取るとあわれにもじゃじゃ丸くんはバクハツするのだ 悲しいなァ

トロッコ

○トロッコは一見2つの玉のように見えるけど、すごく強力な味方アイテムた これに乗って妖怪をはね飛ばせば、じゃじゃ丸くんは大助かり！ ふんっ 妖怪なんてちっとも怖くないもんね～だ

でっかいお助けマン登場！

天井から出るアイテムのうち、トロッコ・赤玉・手裏剣・薬ビンのどれか3つがそろうと、画面がピカピカしてカエルが登場！ じゃじゃ丸くんを背中に乗せて次から次へと妖怪を食べちゃうぞ。パックンが、じゃじゃ丸くんのいちばんたのもしいあいぼうなのだ。

パックン

○それにしても大きいこのパックン かわいい顔をしているんだけど妖怪達にとっては怖い相手 背中のしゃじゃ丸くんの向いている方向にヒョンヒョンはねて妖怪を飲み込んしゃうそ それ行け！

○画面が点滅してガマパックンが登場したら勝負はこっちのもの このパックンが助けてくれる時間はあまり長くないので、すぐに妖怪を食べつくしてしまおう パックンを登場させるのが面クリアへの近道となるゾ

巻物もとめて天竺へ！

SONSON、TONTONの長い旅

SONSON ソンソン

1月上旬発売予定
カプコン
4900円

先月号の1942に続く、カプコンのファミコン版第2弾は"孫悟空"をもとにしたゲーム。ソンソン（悟空）とトントン（八戒）が、敵には気合を投げてたちむかい、フーズ食べ食べ天竺めざす旅なのダ！

三蔵法師たちがさらわれた！

ゲームは天竺に向かう旅の途中、三蔵法師、沙悟浄、竜子（馬）の3人が大魔人にさらわれるところから始まる。残されたソンソンとトントンは、天竺までたどりつき、おシャカさまの巻物を受けとらなければならないんだ。

天竺までの道のりは19ラウンド。画面は常に右にスクロールし、海の上に6段の道があるよ。ジャマする敵にはⒶボタンで気合を投げながら、長く遠い旅に挑戦しよう！

○巻物もとめて、旅の途中

○大魔人が現れて

○さあ大変、3人を助けなきゃ！

○三蔵法師、沙悟浄、竜子をつれさってしまった

○1人でプレイするときはソンソンが大活躍

○2人用ならトントンと協力しあってね！

○画面は7段にわかれていて、一番下は海。ラウンドごとに色が変わる。上6段の道を進んでいこう。十字ボタンの上下左右を使うんだ

○めざすは天竺、急げ急げ

旅は1人より2人がいいネ!

このゲームは同時に2人で遊べるんだ。友達とワイワイエキサイティング! フーズや敵の攻撃は、1人でも2人でも変わらないよ。

◎ソンソンにトントンがおんぶ。前も後ろも安心だ

◎あまりにも長い旅。ソンソンだけじゃココロぼそいよなあ

◎ここはやっぱり2人で協力しあっていこう

2人目からは雲に乗って登場

◎敵にぶつかったソンソン、ふにゃ〜っとした表情がカワイイ

◎キントンに乗って、さっそうと登場

◎あっ、トントンってばサボっちゃってる。これじゃ、ソンソンがかわいそう

ソンソン(トントン)は、2人目からキントンに乗ってくる。このキントンに乗っていると、ソンソン(トントン)はしばらく無敵なんだモン。

ソンソンとトントンは食欲旺盛 フーズをパクパク、得点アップ

旅路にはフーズがいっぱい落ちている。フーズをとると得点になるんだ。いっぱい食べて得点アップをねらおう!

スモールフーズ

スモールフーズは、画面のあちこちにあって、種類も豊富。得点だって、10点(チューリップ、ラディッシュ)、20点(だんご、チェリー)、30点(にんじん、あさがお)……など、10点から100点まで、キャラクタによって違うんだ。

また、スモールフーズを6コ食べると、得点の高いジャンボフーズがでてくるよ。

MAP

◎ホラっ、フーズはこんなにいっぱい食べほうだい。お腹の調子なんて気にしない!

ジャンボフーズ

ジャンボフーズは、スモールフーズを6コ食べると、6コめと同じ段に出現する。出現キャラにはパターンがあり、6コのスモールフーズの平均点の100倍以上の得点フーズで、1000〜1万点まで10種類あるよ。

Powをとればフルーツとりほうだい

Powは強い味方キャラ。とると画面上の敵が全部ジャンボフーズになっちゃうんだ。Powはある一定の場所、またジャンボフーズを8コ食べると出現するよ。

◎Powをみつけたら、必ず手に入れよう!

◎ほら、敵がフーズに変身した!

こんなのってあり!? 〜減点キャラ

せっかくのジャンボフーズをとり逃すと、減点キャラが出現する。減点キャラは、えりまきとかげとひばりの2種類。画面前方で、とり逃したフーズより得点の低いフーズに変身するユニークなキャラだ!

旅路をジャマする敵キャラ達は気合を投げてやっつけろ!!

長い旅の間には、行く手をふさぐ敵がいっぱい！ 武器を持っていないソンソンとトントンは"ハッ"と気合を投げて敵を倒すんだ。10種類の敵キャラの動きにはパターンがあり、また編隊を組んでくるのもいる。動きのパターンを覚えることが、ゲーム攻略への近道だよ。

ピラニア(右)とコウモリ(左)
各50pts　編隊全滅で各500pts

兵馬俑

常に編隊を組み、ソンソン、トントンにせまってくる

山賊

プレイヤーむかってやりを投げてくるぞ！

スピンスカル

道の上でクルクル回転している。気合を5発あてて消滅

大魔人

おのを投げて攻撃。7発当てないとダメ！

城兵

いつも城壁のところで出現。バクダンを投げてくる

ハチ

一瞬、動きが止まったカナ！ と思ったら狙って飛んでくる強敵

青とんぼ

クルクル回転しながら、しつこくせまってくる

赤とんぼ

画面上で1回静止。次に狙って飛んでくる。出現時にたおしたほうが……！

城壁を破って先へ進め！

4ラウンドごとに出現する城壁をクリアするには、ウォールスカルに3発ずつ気合を投げて全滅させる。その後出現する弥七をとるとボーナスポイントになるぞ！

城壁をクリアしないと先には進めない！ 城兵やバクダンには注意

弥七

ウォールスカル

かくれキャラのタケノコを探そう

ソンソンとトントンがてくてく歩いていると、と、と!? ニョキニョキ、タケノコがはえてくるよ！ タケノコが隠れているところを踏むと500、さらにとると1000点もらえちゃう。天竺までにナント64本もあるんだってサ！

長かった旅のオワリが見えた！ 巻物とればステージクリアだ

音楽が変わり、長かった旅も、もうすぐオシマイ。ほっと一息ついたら、おシャカさまに会いにいこう！ おシャカさまの手のひらにのって、巻物をもらったらステージクリア。おつかれさまデシタ♡

巻物。これを手に入れればステージクリア。長かったな～！

いたいた、捜し求めてたおシャカさま 手にもってる巻物をくださいナ。そしてその大きな手のひらで旅の疲れをいやしたい

どうやら仲間も助かったみたい

ボーナスも入って、メデタシ！

あのロードランナーを生んだ
史上最強の必殺拳
Licensed from
Brøderbund Software™
感動のリアルタイムアドベンチャーゲーム
from U.S.A.
karateka™
●カラテカ
全米ゲームソフトヒットチャート
上位ランク急上昇!
任天堂 ファミリーコンピュータ™
メーカー標準価格 ¥4,900
この冬
キミは達人になる
キックハイ
パンチロウ
キックミドル
パンチ ミドル
パンチハイ
キックロウ
ファイティング スタンス
愛と勇気がオトコの証し
ブローダーボンドがおくる。
全米ヒットチャートを快調に走り続ける"カラテカ"がいよいよ日本に上陸するぞ。まるで格闘映画を見るようなドキドキハラハラのサスペンス・ストーリーだ。ふるさとの村を焼きつくし、愛するプリンセス・マリコを奪ったアクマ将軍。君はその悪の館にのりこみ、力の限りをつくして悪人どもと戦うのだ。次々と手強くなる将軍の手下たち。そして超人的なアクマ将軍の秘技!このカラテカ、並のゲームのようにスコアを競うなんてヤボはしない。大切な恋人を助け出せるかどうかで勝敗が決せられる。キャラクター、アクションも本物の空手そのまま。背景の景色も次々に変っていく。その臨場感がたまらない。さて、恐怖の叫びに満ちたその死の館から、はたして君はプリンセス・マリコを救いだすことができるだろうか。
Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

私が噂の点とり虫だ。

全国、異常発生中！正体は。ハル研究所のひみつ調査によると、あのジョイボールに住みついている点とり虫の存在が明らかになった。この虫は肉眼では見えないが、ゲームになると人に飛び移り、みるみるパワーを与えるという、不思議な虫だ。もう、君も体験しただろうか？

ジョイボールとの関係は？

これはすごい。ジョイボールと点とり虫のパワーがいっしょになると、❶連射、連射でアッというまに高得点。❷操作はらくらく、動きは俊敏。❸次々とゲーム仲間をふやしていく。となる。点とり虫は君の味方だ。

天体望遠鏡が当る。

ハル研究所にハガキを送ろう。住所・氏名・年齢を忘れずに!!抽選で10名に、天体望遠鏡が当るのだ。12/25まで。感想も書こう。

●ジョイペア（2人用アダプタ）が新しく出たぞ。￥1,500で、いま発売中だ。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™
専用コントローラ ￥3,980 [MSX用も発売中]

ジョイボールが使えないソフト ●任天堂／ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ／けっきょく南極大冒険

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。●特許、意匠登録、商標登録申請済。改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

3Dシューティング+アドベンチャーのゲーム

STAR LUSTER

新空間

スターラスター

12月上旬発売予定

ナムコ

4900円

"今までのゲームで何かかものたりなかったキミに、スゴいゲームが現れた。宇宙空間を舞台に、キミが主人公となって戦いをくり広げるこのゲームは、思わず興奮のニュースペースだ!!

○Bは基地で、Eは敵軍、*は惑星。小惑星群もある

○中央の逆三角形がキミの有効視界範囲だ

宇宙空間でガイア号を操り敵と戦え!!

無限の宇宙で戦う勇かんな宇宙戦士たち。キミもこのカセットを手に入れたときからその一員となるんだ。戦士たちの使命は、次元をこえて侵略してきた「バッツーラ」と呼ばれる種族を全滅させること。そして彼らのために危機にあるこの宇宙を救うことだ。そのためには本拠である「暗黒惑星」を見つけ、撃破しなければいけないぞ。キミの乗る船は「ガイア号」。さあ、宇宙空間へ旅立とう!!

○ゲームのスタート時に、このようにキミの最終目的が命じられるのだ

イラスト/相川修一

まずはトレーニングモードで腕をみがこう

トレーニングモードは、まだ新米のキミを訓練するための、疑似戦闘だ。8×8エリアの中に設定された敵たちを、全滅させればゲーム終了となる。しかし、ちゃんと敵も攻撃してくるし、キミもそれによってダメージを受ける。つまり、実際の戦闘となんら変わらないんだ。

まずキミが覚えなければならないのは、ガイア号のコントロール。そして戦闘方法だ。このトレーニングモードで、それを訓練できるようになっているぞ。ゲームをやり始めるのは、まずこのモードで基本操作と、スピード感覚を身につけてからのほうがいいだろう。ガイア号を手足のように扱えるようにまでならなければ、勝利はありえない。

キミの前には、ただ星空が広がるだけ さあ、戦いに向かおう！

ワープして目的地に向かえ

各エリアに移動するためのワープは、最も基本的なことがらだ。ゲームをスタートしたらまず、キミが第一目的とする地点に、ワープしなくてはならない。

まずワープしたいところへ十を動かそう

Ⓐボタンでワープに入ることができるぞ

目的地に到着した。Eと自機が重なったぞ

危険！ ダメージは基地に帰って修理だ

もしキミが敵からの攻撃でダメージを受けたら、基地(ベース)に行くことでそれを回復できる。エネルギーの補給なども受けられるぞ。

逃げきれず、敵弾が命中！右のダメージディスプレイで、故障個所を確認しよう

基地が見えてきたら、中央にとらえる"LOCK ON"されればオーケーだ

基地からシャトル(円内)が派遣され、修理と補給をしてくれるのだ。

戦え!! スターラスター

敵のいるエリアに入ると、ディスプレイがレーダーモードに変わり、コンバットモードに入る。キミは見事に敵を撃破できるか!?

敵をガンクロスでとらえ、Ⓐボタンでシュートすれば撃破することができる。もちろん敵も攻撃をしてくるし、敵の中では1発では撃破できないキャラクタもいるぞ。危くなってきたらSELECTボタンで、ワープに入り離脱するようにしよう。

まず敵機を、有効視界内にとらえなければいけない

ガンクロスにとらえ、シュート!! みごと命中した

敵を全滅させれば、"任務完了"のメッセージが表示される

これがバッツーラ軍だ！

敵を知ることは戦いを有利に進める第一歩。ここで、敵軍のキャラクタたちを紹介しておくことにしよう。

ラグラ

無人戦闘機、何タイプかがあり、1発で撃破できる

アレフ

急な攻撃で、色によって1～3発で撃破

レイト

高速離脱をする、色によって1～2発で撃破できる

ディスラプター

超大型バトルシップ。能力が高く1発で撃破不可能

STAR LUSTER

コンバットモードで戦いの一員に加わろう!

無事に訓練期間を終了したら、次はいよいよ本当の戦いに参加してみよう。防衛軍の一員となり、宇宙のために戦うのだ!

戦いに加わったキミには、ただ敵をやっつけるというだけでなく、エリア内の惑星を守るという新たな使命が課せられる。敵は次々と、惑星を侵略していこうとしているからだ。

マップ上の惑星図も、かなり複雑になってくる。敵の侵攻状態と、惑星との関係をよく考えて作戦を練らなくてはいけない。最悪の場合、基地を捨てても、惑星を守りぬくことが必要となってくるかも知れないぞ。

小惑星帯に突入したところ。小惑星の中には、有効な物質を持ったものも

惑星にも行ってみようよ

戦いに疲れたら、たまには惑星に立ちよってみるのもいいかも知れない。美しい惑星の使節団がキミを向かえてくれる。また、下のアドベンチャーモードでは、この惑星が重要な鍵となってくるぞ。

惑星よりシャトルがやって来た。ピピピピピ……

HELLOという言葉を残し、シャトルは去る

通信にも気をつけて

ときどき、ガイア号の元に基地や惑星からの通信が入ってくることがある。これはほとんどの場合がSOSの危険打信だ。これを無視していると、そこは占拠されてしまうぞ。

惑星が危いという通信が入ってきた

基地が破壊されたという通信。ホエー

危険!

占拠される前に攻撃せよ!

どうしても防衛にいけないときは、ワープモードでⒷボタンを使うことにより、フォトントーピドーという遠距離ミサイルを発射できるぞ。

Ⓑボタンでフォトントーピドーを発射したところだ。左の残が1つ減った

惑星や基地の表示が黒だと、そこが攻撃を受けていることを示している

そしてアドベンチャーモードでヒーローに…

輝かしい戦歴をコンバットモードであげてきたキミは、ついに最終目的地の暗黒惑星を見つけ出すための、最終戦争の一員になるぞ。

暗黒惑星を探しだすためには、エリア内の惑星が持つ7色のキーが必要となる。つまり、このアドベンチャーモードでは、その戦いとともに、それらを探し出すことも必要になってくるんだ。それだけに惑星を破壊されることは絶対に避けたいね。鍵を1つでも失うと、もう、宇宙の平和への道は閉ざされたも同然だからね。宇宙の平和をみごと取り戻し、キミはヒーローになることができるだろうか。

アドベンチャーモードのマップ。8つの惑星が存在しているぞ

惑星に到着し、GREEN KEYを手に入れたところだ

戦いが終わり、そして

戦いが終わると画面上には、キミがその戦いであげた戦歴や、使ったエネルギー量などが表示され、それが得点に換算される。そしてその得点によって、キミにいろいろなランクが与えられるぞ。キミはどのランクかな?

コンディションがレッドに! そしてキミは……

得点は371点。これではまだまだヒーローへの道は遠いぞ

namcot

クーソーしてから、寝てください。

PAC-LAND

BurgerTime

STAR LUSTER

C DATAEAST CORP

最新発売

10　パックランド　¥4,500

迷子の妖精と冒険旅行に出かけるパックマン。この国では、不思議なことが当りまえ。行く手をジャマするモンスターをこらしめて、ラン&ジャンプ。

11　バーガータイム　¥4,500

名コック、ピータペッパー登場。コショーをうまく振りかけて、敵の動きを止めろ。皿の上に材料を落とせば、ハンバーガーの完成はもうすぐだ。

12　スターラスター　¥4,900

ビッグバンから宇宙を救え。敵は異次元からの侵略者。最後の標的、暗黒惑星を探し出すのは7つの鍵だ。超リアルな3Dスターアドベンチャーゲーム。

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン　02パックマン　03ゼビウス　04マッピー　05ギャラガ　06ディグダグ　07ドルアーガの塔　08ワープマン　09バトルシティー

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 TEL.03(756)7651

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータ TMは任天堂の商標です。

あこがれの超人とリングで対決!!

発売中
バンダイ
4900円

キン肉マン
マッスルタッグマッチ

マンガで大人気の「キン肉マン」がファミコンゲームになっちゃった!! 大好きな超人達が、キミの操るままにタッグマッチを展開するゾ。ファンのキミならもう燃えるっきゃないネ!

好きな超人を自由にセレクトしちゃおう

リングの上でタッグマッチを組んでくれる超人は、全部で8人。有名超人達のオンパレードなのだ。主人公のキン肉マンのほかに、ロビンマスク・アシュラマン・テリーマン・ブロッケンJR.・ラーメンマン・バッファローマン・ウォーズマンと、おなじみのメンバーばかり!

もちろんゲームを始める前に、このメンバーの中から自由にセレクトできるよ。

1プレイヤーはコンピュータとの対戦、2プレイヤーはキミと友達との戦いなのだ!!

SELECT

○1プレイヤーのときは青い玉を移動してセレクト。2プレイヤーは赤い玉を移動してゲームがスタート

リングに上がる前にスコアに注目しよう

超人をセレクトしてゲームが始まると、画面いっぱいにリングが現われる。超人を有効に戦わせるためには、まず、画面の上にあるスコアボードの見方を覚えなくちゃいけないよ。

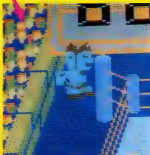
青コーナー 超人パワーゲージ
1本取るとカップが表示される
青コーナー タッチエリア
赤コーナー 超人パワーゲージ
ラウンドの表示
制限時間の表示
赤コーナー タッチエリア

イラスト/相川修一

○リングサイドのタッチエリア。あいぼうの超人とチェンジするときは、このコーナーでⒶボタンを押す。ただし、あいぼうがそっぽ向いてるときは交代できないヨ

1 ROUND
27.17

試合は3ラウンドまである。1ラウンド3本勝負で、2本先に取ったほうが次のラウンドに進める

1ラウンドの制限時間は3分。時間内に相手をたおせないときは、パワーの多いほうが勝ちになる

パワーの増減はこの玉の数で表示される 玉が2個になると超人の動きがにぶくなり、1個になるとジャンプすらできなくなってしまうのだ。

基本になる技を身につけ、リングの上で大あばれしよう！

超人をセレクトして、いよいよゲームを開始！ でもでも……その前にやっぱり基本の技をマスターしなくちゃネ！ コントローラをしっかりにぎりしめて、気合を込めて技をみがこう。超人達のコミカルな動きに注目！

パンチ

○向かいあったときにすかさずⒶボタンを押す

キック

○相手に向かってⒷボタンを押してジャンプしながらⒶボタンを押すとキック。相手との距離があきすぎてるととどかないゾ

はじく

○相手と向かいあってくっついたときにⒶボタン！ ロープぎわでやると相手がはねかえったときにさらにパンチもできるってワケ

ラリアート

○まず相手をロープぎわではじきとばす。エイエイッ！

○はねかえって来たところでⒶボタンをタイミングよく押すと、ラリアートになるんだ

ドロップキック

○相手をロープにはじきとばし、はねかえって来た瞬間にキック！ タイミングが合わないとしりもちをついちゃうんだ

バックドロップ

○まずすばやく相手のうしろにまわり込む。それでⒶボタンをバシッ！ よっこらしょ

○おもいっきりもちあげて、みごとキン肉マンはウォーズマンに技をかけたのだった。う〜ん、キン肉マンの顔に気合を感じてしまう

フライング・ボディ・アタック

○Ⓑボタンを押しておもむろにロープに飛び込む

○はね返りぎわにすかさず相手にアタック！

○やったネ、アシュラマン大成功♡

3パターンのリングで超人達はもえつきる

戦いの場のリングは3種類に分かれている。それぞれの特徴をつかんでおかないと思うようにファイトできないよ。

ビリビリ

○一番戦いにくい電気のリング。ロープに触れるとしびれてパワーがへってしまうのだ。エーン、こわいよぉ〜

ツルツル

○青いリングは氷のリングだ。凍っていてすべるので技をかけにくい。細かいコントローラさばきが必要になるよ

○こいつは普通のリング。まさにキン肉マンがキックしようとしているネ。このリングで基本技を覚えてしまおう

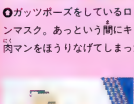
キン肉マン

こいつはすご～いはなれ技！一度はカッコよくキメたいね

基本技を使いこなせるようになったら、超人達の必殺技にチャレンジしよう。

ミート君がリングサイドで投げる玉を受け取ると超人は点滅して、そのあいだだけ必殺技が使えるんだ。点滅している時間はあまり長くないけど、必殺技の効果はバツグンだ。このチャンスをのがすなんてもったいないぞ！

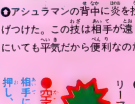
ミート君

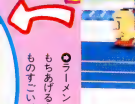
●必殺技のしかけ役。リングサイドにふと現われて、命の玉を投げるんだ。そいつさえ取ればもうこわいもんナシ！

●お助けマンのミート君出現！命の玉は意外な方向に飛んでくるから、そのチャンスをのがしちゃダメ

キン肉マン

●キン肉ドライバー
相手のうしろから近づきⒶボタンを押す

●ラーメンマンを軽々ともちあげるキン肉マン。ものすごいジャンプ力だ

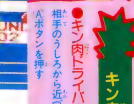
●さすがキン肉ドライバーの威力はハンパじゃない！　おみごと！

ロビンマスク

●タワーブリッジ
相手のうしろから近づき
Aボタンを押す

●ガッツポーズをしているロビンマスク。あっという間にキン肉マンをほうりなげてしまった

ブロッケンJR

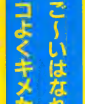
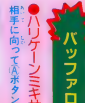
●ナチスガス殺法
相手をめがけてⒶボタンを押す

●アシュラマンの背中に炎を投げつけた。この技は相手が遠くにいても平気だから便利なのだ

アシュラマン

●アシュラバスター
相手のうしろから近づきⒶボタンを押す

●●アシュラバスターはすごい速攻技。後に回った瞬間にかけられて、ブロッケンJRはひしゃげてしまった。連続してかけられると終わり

テリーマン

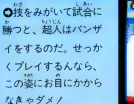
●ブルドッキングヘッドロック
相手に向かってⒶボタンを押す

●相手を押さえ込んで床にたたきつけるような技だ。なんか痛そうだよ

●ロビンマスクをたたきつけたテリーマン。目つきが恐いなァ

ラーメンマン

●空手殺法
相手に向ってⒷボタンを押し、ジャンプしながらⒶボタンを押す

●ラーメンマンの空手殺法はかけるのが難かしいけど、強力な技なのだ

バッファローマン

●ハリケーンミキサー
相手に向ってⒶボタンを押す

●この技はバッファローマンがリングの端から端まで回転しながら飛んで、やたらにカッコイイんだよ

ウォーズマン

●ベアークロー
相手に向ってⒷボタンを押す

●ウォーズマンもバッファローマンのように相手めがけて突っ込んでくる。ツメを出してるみたいで怖いね

FINISH! フィニッシュ

●技をみがいて試合に勝つと、超人はバンザイをするのだ。せっかくプレイするんなら、この姿にお目にかからなきゃダメ！

ポニーのファミリーコンピュータ用カセット

未来派感覚のボールゲーム登場!!

ルナーボール Lunar Ball

遊び出したら止まらない面白さの全60面／1人用、2人用、対コンピュータモードの3種類の上に摩擦係数も変えられちゃう。
宇宙感覚満載のボールゲームの登場だ。このゲームをマスターすれば君もちょっぴりキザなハスラーだ。さあ、仲間もお父さんも呼んできて、皆でワイワイLet's SHOT／

R49V5902(PNF-LB) ￥4,900

► 発売中

走りだしたら、止まらぬ人気！キミのファミコンでつかまえろ!!

おにゃんこTOWN（タウン）

あっ、たいへん／またまた、やんちゃな子ネコのマイケルくんが1人で家をぬけだしちゃったぞ。早く家につれもどさなきゃ。
マイケルは街の探検が大好きだから、一度家から出るとどこにいるかわからない。おまけに、街の中には、いじわるな犬や自動車などの危険がいっぱい。いじわるDOGをマンホールに落っことし、魚屋のさかなをとってパワーアップ。早くマイケルを見つけ出して、家へつれて帰ろう。

R49V5901(PNF-OT) ￥4,900

► 発売中

いじわるドッグ(犬)

マイケル(子ネコ)

さかな屋のオッサン

ミルキー(お母さん)

PONYCA LAND

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です

株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

バイナリィランド

binary・land

左右対称の超おもしろパズル

今までのファミコンのパズルゲームとはちょっと毛色の変わった、超おもしろパズルゲームが発売されるぞ! 左右逆に動くグリンとマロンを同時に操らなきゃならないから、右目と左目が別々に動くと楽かな!?

12月20日発売予定
ハドソン
4900円

右が左で左が右で……あれれ!? おかしなパズルゲームだなあ!?

このゲームでいちばん大事なことは、マロンとグリンは左右逆に動くということ。ゲームをはじめるときに選んだほうがコントローラの十字ボタンの押した方向に動くけど、同時にもう一方は逆に動いてしまうんだ。画面の右半分と左半分は全く違った迷路になっているから、マロンのほうが早くゴールについたり、グリンがどこかにひっかかったままだったりすることがよくある。でも、2人同時にゴールにつかなくちゃ面クリアにならないから、そのへんはうまく両方を交互に動かさなきゃならない。その上、迷路ではくもの巣やくもがグリンたちのじゃまして……。面数も99面あるけど、できれば面コンストラクションモードが欲しかったね。

○くもが近づいたら、スプレーでシュッ! これでくももイチコロだ

○グリンとマロンが同時にゴールに着かないと面クリアにはならないよ

○ちょっと油断してたら、グリンがくものえじきに! マロンちゃんも悲しそ

グリンとマロンの動きはいつもいっしょに見てようね!

このゲームの必勝法は、何といってもグリンとマロンの動きをしっかりと把握することと! グリンばかりに気をとられていると、いつのまにかマロンがくもの巣にひっかかってしまったり、またはその逆にグリンがやっつけられちゃったりしちゃうよ。まあ最初のうちは両方いっぺんに見るのはむずかしいから、少しずつ動かして、動きをよく見ることだ。それから、いきなりゲームを始めないで、ポーズでいったん止めておいて、どういう道順で進むのがいちばん楽か考えるのも大切だ。道もわからずに進むと、すぐにくもの巣にひっかかってしまうぞ。

また、唯一の武器であるスプレーはこまめに発射しよう。通り道の角にあるくもの巣で、方向を変えたとたんにつかまらないようにね! 以上のことに気をつければ、十分ゲームは楽しめるよ。

●うまく同時にゴールできないとき、片方を壁で動けなくしておいて、うまくゴールまでの距離を調整しよう

●こういう曲り角のくもの巣には特に注意して進もう。スフレーをうまく使ってね

●ときどきでてくるボーナスキャラ。でもボーナスに夢中になっていると時間がなくなってしまうよ

敵のキャラには要注意!

グリンとマロンのじゃまをする敵は4種類。最初のうちはくもとくもの巣だけだから、スプレーでなんとかなるけど、9面から出てくるとりは要注意。マロンとグリンが入れかわるだけなんだけど、動きが逆になったようで動きにくい。

●くも・各ラウンドで1～6匹出てくる

200点

●くもの巣・各ラウンドに1～7個、なかなかいやらしいところに出るぞ

100点

●とり・ラウンド9から出る これに触れると、グリンとマロンが入れかわる

●ファイヤーボール・ラウンド14から1、2個出る スフレーはきかないよ

面の数は99面。10面くらいは教えてあげる。

1面

まずは小手調べ。ほとんど左右対称の面だから、くもにさえ気をつければOK

2面

ここは、片方を壁にひっかけて動かす方法を練習するにはもってこいの面だ

3面

最初のボーナス面。ここはハートの数も少ないから、確実に50000点をとろう!

4面

みんなが最初にひっかかるのがこの面じゃないかな。角にあるくもの巣に注意!

binary・land

ボーナスキャラもたくさんあるよ

このゲームにはたくさんのボーナスキャラがあるんだ。とつぜん現れるものもあれば、壁の中にかくされているものもある。1アップボーナスやパワーアップボーナスはぜひ取りたいところだけど、そういうボーナスを取っている余裕はキミにあるかな!?

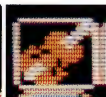
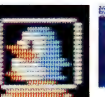
ケーキ 500点

ハートのエース 5000点

たてごと 2000点

かさ 1000点

土星 3000点

バイオリン 5000点

ろうそく 1000点

1アップボーナスのペンギン。1人増えて、点が7000点

ボーナスステージで出るハート。取れば点が800点入る

スピードがあがり無敵になるくじら。しかし点はなし

9面

この面からとりの登場だ。面自体はむずかしくないけど、とりがじゃまして……

7面

けっこう面倒くさい面。マロンのほうが1本道だけに、グリンが苦しい

5面

それほどむずかしい面じゃないよ。かくれボーナスも忘れずにとっておこう!

10面

この面がクリアできれば、このあとの面もわりとスムーズに解けるかも!?

8面

2回目のボーナス面だ。ここを全部クリアするのはちょっとムズカシイぞ

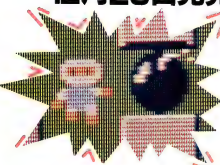
6面

くもの数がやたら多い面だけど、とっても楽に進める面だけど、気をぬかないで!

ボン

BOMBER MAN
ボンバーマン

ドカァーンとそう快ゲーム

12月20日発売予定　ハドソン　4900円

ボンバーマンは爆弾片手にひよこひよこ、レンガとコンクリートの迷路のような部屋を歩く。部屋は横に2画面分あるんだ。ボンバーマンの爆弾はⒶボタンで置き、しばらくすると爆発する。これで敵をやっつけたりレンガを壊したりできるよ。

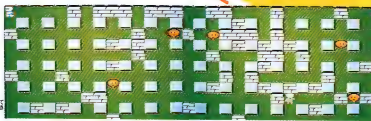
通り道をつくるためにレンガを壊していくと、扉が出てくるときがある。敵を全部やっつけて扉に入ると次のステージへ行けるぞ。そのほかにもレンガにはボンバーマンのパワーアップをしてくれるパネルが隠されているのだ。

○ボンバーマンが爆弾を置いた

ボン

ボンバーマンのミラクルワールド

ボンバーマン。ボンバーアマァーンと戸川純してしまう、ワタシのいまいちばんのお気に入りゲームなのだ。

ボンバーマンが敵をやっつけたり、パネルを取ると点数がはいる。しかしレンガを壊しても点数は、はいらないんだ。パネルの隠されている場所やレンガの位置は決まってなくて、ゲームをやるたびに変わっていくんだよ。

○ゲームが始まるとボンバーマンは左上隅に出現するのだ。さあどーしようかな

○右側へきてみた。さてどのレンガに扉は隠されているのだろうかなあ

パスワードで、コンティニュー

ボンバーマンは最初3人。1ステージクリアするごとに1人増える。でも全部で50ステージもあるのでたいへんだ。

そこでコンティニューを利用しよう。ゲームオーバーになったら画面の下に出るアルファベットをメモするのだ。これさえあれば続きができる。

最初の画面でコンティニューにしてスタートさせる。十字ボタンを使って文字を変えてⒶボタンで入力する。文字にまちがいがなければ、やられた面からゲームが続けられるのだ。さあタイムが0になると強力な敵が出てくるので急いで、ドンドンクリアしていこう!!

○下の英文字が続きをやる大切なものだ

ボン

パワーアップするためのパネルだ

1ステージにひとつパネルの出るレンガがある。パネルを出して取ると1000点もらえ、パネルそれぞれにある特性がボンバーマンに加わっていくのだ。まずはパネルを取ってボンバーマンをパワーアップしていこう。

1・7・15・27・38ステージで出現するんだよ

爆弾の火力は最初レンガ1ブロックぶんである。それがこのパネルを取るたびに1ブロック強くなるのだ。火力は最高でレンガ5ブロックまで伸びるようになるぞ。しかしじぶんがやられないようにしよう。

最初はこんなに弱々しい爆弾の火だ!!

ひとつパワーアップしたぞ

2・5・6・11・12・17・19・23・28・32ステージで出る

ボンバーマンは爆弾をひとつしかもってないので、爆弾が爆発するまでは次のが置けないのだ。でもこのパネルを取ると、一度に置ける爆弾がひとつ増えるんだ。最高で10個まで一度に置けちゃうぞ。

まずは、ひとつしか置けないのだ。がまんがまんでたえよう

パネルをひとつ取ると同時に2個置けるようになったぞ

またまた取ると3個いっぺんに置けちゃうぞ♡

3・8・13・20・22・24・29・33・37・41・44・48で出る

Ⓐボタンで爆弾を置いても全然爆発しなくなるのだ。なんとⒷボタンで好きなときに爆発させることができちゃう。とても便利なのだが、ボンバーマンがやられると能力はなくなってしまうのだった。

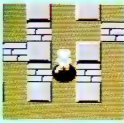
爆弾を置いたら火のこない安全な場所へいってと

敵がきたらⒷボタンでバゴォ～ンとやっつけられるのだ

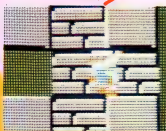
4ステージでしか出ないのだ。

ステージが進むごとに、強い敵が出現してくる。だから少しでもボンバーマンの足が速くなると逃げやすくなるのだ。このパネルはボンバーマンの足を速くしてくれるぞ。

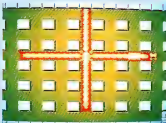
9・14・18・21・25・35・43・47のステージで出てくるぞ

ボンバーマンがまちがって爆弾を置いたときなど、爆弾をすりぬけて反対側へ逃げることができるようになるぞ。

爆弾を通りぬけちゃうのだ。少しは楽になるネ

10・16・31・39・42・46ステージで出現するぞ

もうこのパネルを取れば、レンガはないようなものだ。なにしろボンバーマンがレンガをすりぬけられるようになってしまうのだもの。爆弾をどこに置いても楽に火の届かない場所まで逃げることができるのだ。

ヤッホ～。レンガをすどおりだ

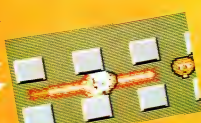
30・36・49ステージで出現するのだ

爆弾の火にあたっても、だいじょうぶなパネルだよ。敵にさわらない限りボンバーマンの一人舞台だ。このパネルを取ったらⒶボタンの押しまくりで軽くクリアだよ。

火にあたってもダイジョウブ

26・34・40・45・50ステージで出現するのだ

完全無敵のボンバーマンへのパスポート。だけど時間が限られているので、思いっきり暴れよう。音楽がもとにもどったら普通のボンバーマン。

しばらくは無敵になっちゃう

フテキな敵たちがぞくぞく登場!!

ミンボー　かなり速い動きをするぞ。点は800点だよ

ダル　やっつけると400点もらえるぞ。一定の動きをする

オニール　しつこく追ってくる。やっつけると200点だ

バロム　動きがにぶい最初の敵。爆弾でやっつけて100点だ

ポンタン　動きが速いったらもうすごいスピードの敵。8000点

パース　すばやい動きで追いかけてくる。強敵だ。4000点!!

オバピー　レンガをこえてくる。高得点の敵だ。なんと2000点

コンドリア　レンガを通りぬけてくるが動きは遅い。1000点

爆弾の特性を知りつくしてしまえ

爆弾が壊すことのできるのはレンガだけだ。コンクリートは壊すことができない。また爆弾の火力がどんなに強くてもレンガやコンクリートをこえて火がとんでくることはないのだ。爆弾を置いたらレンガやコンクリートのかげに隠れると安心だね。

爆弾を置いたら好きな方向に逃げることができるけど一度爆弾から、はなれると特別なパネルを持っていないかぎり爆弾の反対側へはいけないのだ。

パネルや扉に爆弾の火があたると、敵がたくさん出現するので気をつけよ。

爆弾の火が他の爆弾にあたると、その爆弾も爆発するぞ。

爆弾の火が扉にあたって敵が……

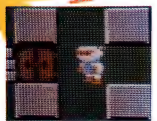
しまった!!　まちがってしまった。ここに爆弾を置くと……

さてどちらに行くか？　まちがっても下へいっちゃいけませんぜ

でもレンガにあたると止まっちゃう

火力がすごく伸びるようになったボンバーマンは強いのだ!!

扉を出したならもうクリアだ

レンガを壊していくとボンバーマンが次のステージへ行ける扉が出てくる。敵をすべてやっつけていれば、扉に入ると次のステージへと行けるのだ。全50ステージをクリアすると、ボンバーマンがロードランナーに変身する姿を見れるぞ。さてキミはいつその姿を見ることができるかな!?　隠れキャラクタもいるボンバーマンを楽しんでくれ。

ラッキ～。扉を見つけたよ。さあ次のステージへ行こう

ドカァ～ン。チュドドドドンといったかしらないが爆発!!

こんなユニークなキャラクタ見たことない!!

いっき

サン電子のファミコンゲーム第3弾は、おもしろおかしい歴史ゲームだ。その名も「いっき」。ユニークなキャラクタとスピードあふれる動きでゲームセンターでもおなじみのゲームだぞ！

発売中

SUN SOFT 4900円

イラスト／一条美由紀

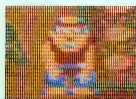
江戸時代のお百姓さんの物語だよ

むかしむかし働き者のお百姓さんと悪い代官がいました。お百姓さんは働けど働けど少しも暮らしがらくにならなかった。それどころか悪徳代官が高い年貢をとりたてたのだ。このままでは村中が飢え死にしてしまうとついに2人の勇敢なお百姓さんが百姓一揆をおこした。キミはそのお百姓さんを操って百姓一揆を成功させてくれ。

このゲームは、全部で4面。1面の田園地帯から4面の代官屋敷の内部まで、面が進むにつれ、一揆が成功するというわけだ。しかし、代官の手下の忍者やおかしなキャラクタがでてきて、お百姓さんの邪魔をするから、なかなかたいへんだぞ。うまく小ばんを8個取ると面クリアだ。さあ、お百姓さんが飢え死にするかはキミしだいだ。ガンバレ！

オラか生活は自分でまもるべそれ、百姓一揆だ　代官の手下の忍者をやっつけろ！

2人でやればこわくないゾ

このゲームは2人でもできるんだ。2人用にすると2人で8個の小ばんを取ればいいので簡単になるぞ。一揆も1人より2人の方が成功しやすいというわけだ。

権べサンとならんで百姓一揆に立ち上がった若いがっしかり者の田吾クンだ

これが主なキャラクタだ！

「オラが権べだ。まだまだ若い者には負けねえゾ」とちょっと年をとっているが元気なお百姓さん

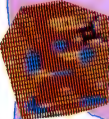
8つの小判を拾って喜ぶ権べサン。権べサンが笑うと面クリアだ。それにしても権べサンの笑った顔っておかしいネ

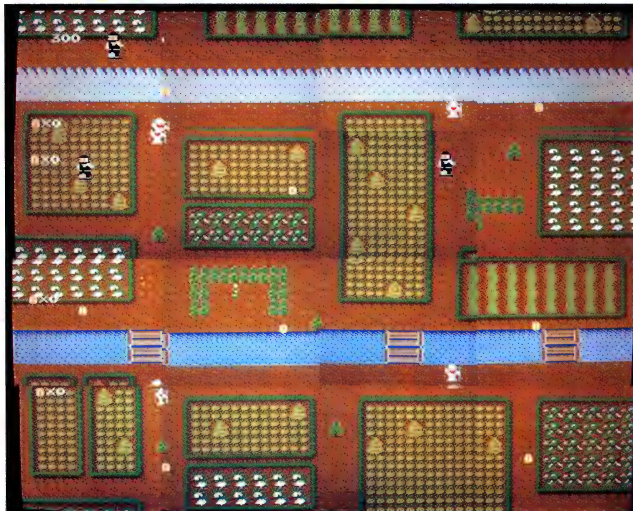
これが忍者が権べや田吾に投げつける手裏剣だ。うまくかわしてくれ

元気者の権べサンもついにやられちゃった。でも、きっと天国にいけるよネ

代官の精鋭部隊の赤い忍者だ。数は少ないけど黒い忍者と違って足がものすごく速いので注意しろ

代官の手下の忍者。強くはないが、とにかく数が多いのでたいへんなんだ

お百姓さんかふだん農作業に使っていたカマ。一揆といってもお百姓さんの武器はカマだけだ

1面のマップ

1面は、田園地帯だ。この面は障害物がないので敵の攻撃をよけるのがたいへんだぞ。とにかく、手裏剣の射程距離の外にいるように。あとはスクロールのときに注意してネ。

カマで忍者をやっつけろ！

⊙忍者に向けてカマを投げろ！ 忍者より先に攻撃することがコツだ

コントローラのⒶボタンでお百姓さんは、いちばん近い敵に向ってカマを投げるんだ。敵の方を向かなくていいからラクチンだよ。メチャクチャに投げても命中するからね。でも、忍者は突然現れるから注意しろ！

8枚の小ばんをあつめて面クリア

小ばんの場所をおぼえれば面クリアも簡単だ。

竹やり取って百姓一揆

カマで忍者をたおすより竹やりでやっつけた方が得点が高いゾ。でも、前の敵にしか使えないからまわりに注意しろ！

代官をつかまえ面クリア

代官をつかまえるとソク面クリアできるんだ。

たいへん鉄砲隊だ

動かないけど、カマではやっつけることができないんだ。前をうろうろしていると撃ってくるぞ。

巻き物を取れ！

巻き物を取るとお百姓さんが1人増えるぞ。巻き物は2面にあるヨ。

腰元だにげろ！

腰元につかまるとお百姓さんはちょっとの間動けなくなるから、カマを投げつづけろ。

2面のマップ

2面はお墓と池だ。この面は障害物が多いのでそれをうまく利用して敵の攻撃をかわそう。面クリアのコツは、小ばんの場所を早くおぼえてしまうことだ。

おばけには要注意

お百姓さんはおばけにつかまるとカマが投げられなくなるので要注意だ。地蔵、いなり、緑色の石にさわるとおばけがはなれるんだ。
つかまる場所を選ばないと忍者にやられるゾ。

葉っぱで忍術を

葉っぱを拾うと、お百姓さんが分身の術を使えるようになるんだ。これなら忍者にも負けないゾ。というわけで忍者や手裏剣に対して無敵になってしまうんだ。逃げ回らなくてすむので小ばんに向って進め進め！

大根でスピードアップ

大根を拾うとお百姓さんはしばらく足がものすごく速くなるゾ。

煙でチャレンジステージへ

煙を拾うとその面をクリアしたあとでチャレンジステージに進むことができる。めだたないので注意しよう。

チャレンジステージで得点アップ

仙人が飢えに苦しむお百姓さんにおにぎりを投げてくれるんだ。お百姓さんを左右に動かして、うまくキャッチしてくれ。おにぎりを全部キャッチするとメチャクチャ得点がふえるぞ。ガンバレ！

⬆2つ続けて投げるとは、意地の悪い仙人だ。うまくキャッチできるかな？

美しい惑星ジスタスの命運をかけ、ジスタス21よ"ドラッグ"を破壊せよ!!

ファミコン大好き、ゲーム大好きなキミに、
また寝不足になっちゃうゲームが登場!!
隠れキャラクタ、隠れワザ有りの宇宙合戦!
今までにはなかったスクロールのシューティングゲーム
頭脳戦艦ガル!! かなりの面白さで
ゲーム界に新登場!

12月発売予定
dB-SOFT
4900円

dB-SOFTの第3弾は とうとう戦いに挑む、勇気 ある戦士たちの物語!!

「デッド・エンド・ドラッグを倒せ…」の声と共に、はかなく消えて行ったジスタス1。敵惑星ガーネットスターへの潜入は失敗に終わった。ジスタスは、ただ滅びるのを待つのみなのか……。

惑星ジスタスには、大きな危機が迫っていた。双子惑星のガーネットスターは、宇宙空間制御装置ドラッグを開発全宇宙の支配をたくらんでいる。その影響で、異変の起こり出したジスタスは、諜報機関スピザイナス特別会議を開き頭脳戦艦ガルの出動を決め多くの乗組員がジスタス1に乗り込み、ガーネットスターへ向かったが、その後2号3号…といずれも応答なく、全滅に終わってしまった。ガルに残されたものは、ジスタス21ただ1機。ジスタス21は、全ての思いを胸に、惑星のためただ1機飛び立ったのだ。

ドラッグのエネルギーは、ガーネットスターの各部中、"パーツ"の形であちこちに置かれている。キミの使命はそのパーツを集めてパワーUPする事だ。戦うエリアは3つ。地底→コア(基地)→宇宙、そしてドラッグ。しかしパーツ数が充分でないと宇宙から地底へ再びワープしてしまう。破壊に必要なパーツの数は100! 必ずとってパワーUPし、そして大型宇宙空間制御装置"ドラッグ"を破壊するのだ。

エネルギーパーツをとることが破壊への第一条件、必ずとって進もう

戦う相手は20種以上!!

第1エリアでは運命の選択――地底インターチェンジ

第1エリア地底は、ガーネットスターの核部への迷路状通路。キミはドラッグの集めたエネルギー、エネルギーパーツ"を奪いながら、進んでいかなければならない。そこで出会うのが地底インターチェンジ。右か左かどっちを選ぶかで、ガルの運命は決まってしまうのだ。

ナタッカー
✪地中にもぐり、左右に動き、顔を出し攻撃する

ネエ
✪うじうじと飛んで攻撃してくる

シュランゲ
✪くねくねと飛んでくる

セル
✪高速で横方向にしかも多数で攻めてくる

ヴィッヒトー
✪一見、かわいい顔をしているが、あくびをするときが危険 口から3発、弾を撃つ しかも倒しにくいという要注意キャラ

危機から抜け出せ！ワープキャラですばやく移動

各エリア間はジスタスのワープによって移動できるが、下のワープキャラを使えばすぐに次のエリアに移動できる。ガルのパワーUPを進めたいなら、使わずに敵を多く攻撃しよう。

ガオラ
✪壁の上を歩き、口をあけて撃ってくる

モトパーツ

✪横方向に、かなりのスピードで攻撃してくる

宇宙への第一歩 ガーネットスターの核部をつぶせ!!

2つめのエリアは、ガーネットスターのコンピュータ制御分核部。ここで、1つでも多くのコンピュータを破壊しパワーUPをしよう！もちろんパーツは必ず奪うこと。

ワーカブル

✪上から横・縦・横の方向で追いかけてくる

A·T·O·M

✪撃てばキミの味方になる 合体後Bボタンを押してみよう 敵に何かが起こるから注目！

バリア

✪この中だけは、ミサイルも通れない 両はじを狙ってやっつけよう

激戦の宇宙空間。最終目的は宇宙空間制御装置の破壊だ！

いよいよ第3エリアの宇宙だ。充分にパワーUPを

ジスタスにとって、ガーネットスター全域を制御するドラッグはもうすぐだ。ひそかに存在する強い味方も出現。しかしドラッグを守るために、ガーネットスターは次々にあらゆる恐ろしい手を使って攻撃してくる。惑星ジスタスのためにガルはどこまで戦い続けられるか!?

グロウセン

攻撃の仕方は過激！なんと突然空中に出現してしまうのだ

レーダー

これを全部破壊すれば、大きなボーナスが出現するというウワサがある

シメエ

かなりの高速で横方向に近寄ってくる

ゴーザ

左右にゆれながら飛んでくる

カットプランナー

高速で直進してくるが、Uターンして帰ってしまう

？

多数出現するキャラクタの中で正体不明の謎キャラ、敵か味方か

ヴァルキュール

大きなボーナスチャンス。レーダーに注目して10万点のチャンス。

ヴィソー

パワーUPに重要なキャラ。ワープキャラを使わずパワーUPをしよう。パーツが増すカギを握っている。エリア19に注目。

NANI

ドラッグはもうすぐというときに、必ず邪魔をするとても強力な敵！これを必ずたおさなければ、この戦いの勝利はムズかしい。たおすことができたときはかなりのパワーUPができるだろう。

ジスタス4TYPE

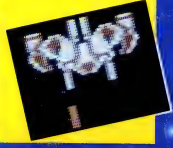
左右の翼から2発ミサイルを出す

敵をある程度たおすとミサイルは連射化され弾も強化される

強化連射の状態をたおし続けると、さらにパワーUP。ナナメにも2発たまが出る

さらにパワーUPしてナナメの弾も強化される

頭脳戦艦ガル、惑星ジスタスのために戦い続けるのだ。

ジスタス星の平和を守るため、勇気ある戦いに挑んだ、ジスタス21。3つのエリアにひそむ、恐ろしい敵達の攻撃は手ごわい。消えていった多くの乗組員達、祈りを込めて待ち続けるジスタス星の人々の想いを胸に、頭脳戦艦ガル、ジスタス21は、激しいガーネットスターの攻撃に衝き進む。はたして最終目的のガーネットスター宇宙空間制御装置"ドラッグ"を、ジスタス21は破壊することができるのだろうか。そして惑星ジスタスに再び平和は蘇えるのだろうか。それを決めるのはキミだ――。

好評発売中!!
SETA
ワタシニカテルカナ?
39 手目
これはもう、本将棋。
●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。
〈標準小売価格〉¥4,500
●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。
01 内藤九段将棋秘伝
本将棋
ファミリー コンピュータ
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルユメビル)
ファミリー コンピュータTM用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝
※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

SUNSOFT 第3弾
好評発売中!
標準小売価格 4,900円

いっき

「オラもう許せねえだ!!」
権べ、田吾、農民。パワーで大奮闘。

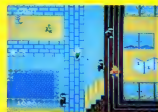
時は江戸、権べと田吾は重い年貢に耐えかねてついに一揆を決意した。「もう我慢なんねえだ!」カマを武器に小判を集め悪代官をやっつけろ。忍者・おばけ・ブスな腰元など行く手をはばむ敵軍は、とくいの"わざ"でノックアウト。エリアが進むほどにユニークさを増す痛快爆笑ゲーム"いっき"。さあ、江戸時代にタイムトリップ。君の健闘を祈る!

頼れる武器はカマだ。
おそいかかる
敵をやっつけろ!!

エイ
ヤッ

小判を8枚集めると一面クリア!

いっきいっきで、忍者なんかやっつけてやれ。ここはオラの村だ。

長い塀にまどわされるな。巻物を探そう。

いよいよ代官のやしきだ
大あばれしてやるぞ。

いっき
早いもの勝ちプレゼント!!

1エリアクリアするごとに現れた文字を組みあわせ、ひとつの単語にして応募しよう!
先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ!急げ!

★1等賞 SUNSOFTオリジナルインテリア時計……… 500名様
★2等賞 SUNSOFTオリジナル机上ブラシ………… 2,000名様

※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください
当せん発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます

★ダブルチャンスもあるよ!
先着にもれた方の中から抽選で1,000名さまにサンソフト・オリジナル机上ブラシをプレゼント。(但し1月末までに応募していただいた方)

第1弾 好評発売中! スーパーアラビアン
第2弾 好評発売中! ルート16ターボ

ファミリーコンピュータ™シリーズ 「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

SUNSOFT 夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野朝日250番地
TEL(05875)5-1120 〒483

ボコスカウォーズ

ちょっと変わった団体戦ウォーゲーム

12月15日発売予定
アスキー
5500円

進め!進め!スレン軍 めざすは宿敵オゴレス王

進め〜進め〜ものど〜も〜、じゃまな〜敵を〜けちら〜せ〜、なんて、独特の音楽を奏でながら、バサム帝国内に進んでいくスレン王国軍。ちょこまかと動くキャラクタがとってもかわいい、団体戦のリアルタイム・ウォーゲームだ。スレン王、騎士、兵卒を思いどおりに動かせるかどうかが、ゲームの勝敗を左右する重要なカギだ!

君はスレン王国のスレン王。宿敵オゴレス王を倒すために、バサム城までの旅を始めた。

○さあ、味方をひきつれてオゴレス退治に出発だ!

バサム城までの600メートルの道程で、オゴレスの魔法によって木や岩に変えられてしまった兵士達を助け出し、立ちはだかる敵を倒して行く。

味方が増えれば増えるほど有利に戦えるわけだけど、そのぶん味方を移動させるのに苦労するんだよね。だから、味方の兵卒、騎士を別々に動かして、戦闘隊形を整えてから、いっきに進もう。王がやられちゃったら、ゲームオーバーになっちゃうから、味方でガードを固めて、できるだけ王は戦わないようにして進むのが、いちばんの必勝法だ。

でも、弱い敵と戦って、レベルをあげておかないと、城内の敵は倒せないぞ。あせらず、じっくりと時間をかけて攻めこもう!

WOW!
YOU LOSE!

○負けたときの画面。オゴレス王がとてもにくたらしいね。次はぜったいやっつけるぞ

スレン王国VSバサム帝国 戦力総合比較

さて、戦いを有利に進めるためには、まず味方の戦力と敵の戦力を十分に把握していることが大切だ。敵を知らずに攻撃するなんていうのは、おろか者のすることだ！　絶対にオゴレス城まで進めないぞ。ゲーム中はいつも敵の力を考えながら、戦うべきか逃げるべきか、すばやく判断しよう。

スレン王国

スレン王

強さ220〜320
これがこちらの王様。画面はいつも王を中心に動く

第2領地にある大木も、王には関係ない。全部消せば、兵卒や騎士もラクラク通過！

領地をへだてる壁は、王でなければやぶれないんだ！　壁は大きくやぶろう

最初、味方はすべて木に変えられている。王が木にふれると、もとの姿にもどるんだ

騎士

強さ150〜180
敵に4連勝で重騎士に昇格

重騎士・強さ260〜310
いちばんたよりになる味方

兵卒が捕らわれている牢屋は、騎士でないと破れない。兵卒を助け出して、味方を増やそう！

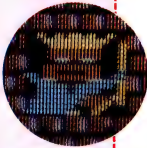
兵卒

強さ30〜50
敵に3連勝で重兵卒に昇格

重兵卒・強さ130〜310
バサム城内で絶対必要だ

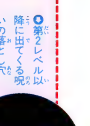
第2レベルから出る呪いの落とし穴は、兵卒でないと埋められない。兵卒の重要な役割だ

バサム帝国

オゴレス王・強さ100
スレン王以外で倒すのは困難。でも王の周りの守りはかたいぞ！

兵卒・強さ10
とても弱いが、調子に乗って闘っていると負けてしまうぞ！

騎士・強さ50
いちばん最初に登場する。重騎士ほどではないが、スレン王を追い回す

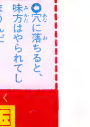
重騎士・強さ100
城跡地帯にうじゃうじゃいる強敵。スレン王を追って集まってくるぞ！

親衛隊・強さ250
バサム城内にいる。最も強い敵。兵卒にはめっぽう弱い

第2レベル以降に出てくる呪いの落とし穴

魔術師・強さ30
岩場に4人いる。魔術師自身は動かない

穴に落ちると、味方はやられてしまうんだ

幻戦士・強さ50
倒してもすぐに復活する。魔術師を倒すと消えるぞ！

獄吏・強さ30
牢屋の番人。けっこう強いので、戦わないのが得策

ぶじ城まで行くには作戦がかんじん これが領地ごとの攻略だ！

バサム城のオゴレス王までの距離は600メートル。この間6つのブロックがあって、それぞれ地形や待ちかまえている敵も違っている。どの地形でどんな戦い方をしたら有効か、よく考えようね。

草原地帯

まずは小手調べ。進むのにじゃまなものはほとんどない。最初に現れる敵は騎士。こいつはスレン王を追っかけてくるけど、横の動きに敏感で、縦の動きの反応はにぶい。騎士はけっこう強いから、スレン王をぐるっと回りこむようにして動かして、逃げたほうが得策だ。

○最初はなるべく敵と戦わないようにしよう。騎士の動きをよく見て、やりすごそう。

○第1領地の最後。うじゃうじゃいる兵卒と戦って、スレン王を強くしよう。でも、じっくり戦わないと……

森林地帯

大きな木がとってもじゃまなところだ。この大きな木はスレン王で全部切り倒そう。そうすれば、味方はラクラク通り抜けられるよ。それから、ここの小さな木は全部味方に変わるから、助けてやってね。

○第2領地は大木がたくさんある。スレン王で切りたおして仲間を動きやすくしよう

岩場

ここには魔術師が4人いる。そして、その周りの壁が、スレン王が通ると幻戦士に変わるんだ。幻戦士は倒せないから、ここでは騎士を使って親玉の魔術師をやっつけるんだ。そのときは、幻戦士と戦わないようにだけ気をつければOK！

○魔術師を倒すにはこういうふうに騎士をセットして……。王は戦う必要はないぞ！

城跡地帯

ここには敵の重騎士がウジャウジャいる。重騎士はメチャンコ強くて、しつこくスレン王の周りに集まってくるから、ここでは味方をおきざりにしてでもすばやく通り抜けるのが最高の作戦だ。

○重騎士はしつこく追ってくる。うまく戦わないで通過するには、すばやく走り抜けることだ！

荒野

めちゃめちゃ激しい重騎士の攻撃をくぐり抜けたら、次の荒野はわりと気軽に進めるぞ。ただ問題なのは、最後の部分にかたまっている兵卒達。兵卒は弱いし、追いかけてこないから楽だけど、これだけの数は相手しきれないぞ！

○第4領地と同様に敵はいっぱいだ。でも、兵卒だから……。敵の動きは、とっても読みにくいぞ

バサム城内

ついにバサム城にたどりついた。でも、あせって城内に入るのはちょっとまって！ 城の入口で上下に動いて、城内の敵を誘い出そう。狭い城の中で戦うよりは広い所に誘い出したほうが絶対有利だ。

○ついに城の入口まで来た。せまい城内で戦わず、入口で上下に動いてうまく敵をさそい出そう

○やっとオゴレス王を見つけた！親衛隊や魔術師、さすがに守りは鉄壁だ

おかしなおかしなドッジボール

ぺんぎんくんwars

ウォーズ

かわいいぺんぎんくんと、森の動物たちの戦いが始まった!

動物達の間で流行している、ウ・ワ・サのボールゲームなんだ、ぺんぎんくんwars。

アスキー　12月中旬発売予定　5500円

動物世界のルールを教えましょう

ぺんぎんくんの対戦相手はネコ・パンダ・コアラ・ビーバーの4人(?)。初期画面のトーナメント表をじっくり見ると、第1回戦はネコとの戦いだ。

このゲームは1人〜8人までプレイできて、1Pは対コンピュータ戦、2P以上はキミとお友達とで勝負できるよ。

○初期画面のトーナメント表。対コンピュータ戦で、第1試合のお相手はネコだ。PENくん、たのむから勝っておくれ!

INPUT PLAYER 1 NAME
→ PEN

○ぺんぎんくんとなるキミは、3文字まで名前を付けることができる。十字ボタンの上下を動かしながら、イニシャルでもインプットしよう

ピーッ!

試合開始

○Ⓐボタンを一度押すとボールが持てる　もう一度押して相手めがけてシュート!　勝負は始まったばかり、ぺんぎんくんファイト!

○ウェーン! 負けてしまった… くやしさのあまり涙するぺんぎんくんの後姿に哀愁を感じてしまう

それでは試合風景をごらん下さい

いよいよ動物達の戦いが始まる。1ゲーム2セットを先取したほうが勝ちだけど、ぺんぎんくんが勝ち進めば、どんどん強力な相手と対戦しなければいけない。各面終了ごとにボーナスステージもあって、息つくヒマもないよ。それぞれの動物の個性ある戦いっぷりを見てみよう。

1 ネコ

●たおれたときに、続けざまにボールをぶつけよう。ほぼ勝てる相手だ

●ドジだけどしつこい。1度ぶつけるとラクに倒せる

●1人めの対戦者、ネコを倒すことんなボーナスステージへ。スペースピンボールという遊びで、ボールを相手コートへはじき飛ばして得点に

BONUS!

2 パンダ

●のんびり屋だけど時間切れの追い込みに巧みなプレイを見せる

BONUS!

●まるでモグラたたきのようなボーナスステージ。モグラが飛んで行くのが快感なのだ

3 コアラ

●ボールのスピードが自慢。一度あてられるとコアラを倒すのはムズカシい

●やっぱりそう簡単には勝てない相手だ。ボールは速いし立ち直りもいいし……。でも動物園のコアラって鈍いよネ

BONUS!

●このボーナスステージは、バクダンを含めた11個のボールの投げ合いだ。バクダンを長く持っていると手持ちの玉数に関係なく大バクハツする

4 ビーバー

●とにかくかしこいヤツ。ねらいも確実で最強の相手だ

●そんなにいっぺんに投げなくったっていいじゃないかぁ～！ もう起きらんないよ～

●これはネコに勝ったあとのボーナスステージと全くいっしょ。ぺんぎんくんの前にあるものはⒷボタンで光り、ボールを強くはじくことができる

BONUS!

●このビーバーの情けない顔。ホントに悲しそうに泣くんだ

1試合終わるとぺんぎんくんはヘトヘト。最強のビーバーに勝つまでには、何度も何度も失敗があるのダ！

はじめましてじゃま物デス

●まるっきりブドウそっくり。当たると1万点のポイントになる

●葉っぱのようなアメーバーのようなヤツ。クネクネしてキモチ悪い

●あちこちとんがっていて、ホントによくぶつかるのだ

●これは対パンダ戦のあとでボーナスに出てくるものと同じ

●たましいのようなそうでないような。動きが速くて特にじゃま

●ある一定の時間を超えると、どのコートでも顔を出す

ぺんぎんくん泣かせの第2回戦

投げた、走った、勝った！というワケで1回戦をクリアしたキミを待っているのは魔の2回戦だ。対戦相手のキャラ達もぐ〜んと強くなってますますヤリガイがいっぱい！

○第1試合のネコとの対戦には、初めっからじゃまキャラが登場

○パンダとの試合には、まん中にボーナスステージでお目にかかるヤツがじゃまする

○へへっ！だいぶゲームに慣れてパンダに楽勝さっ

○調子にのっていたら負けてしまった。涙なくしては見られないぺんぎんくんのこの姿

バクハツ寸前、ドローゲーム

試合が引き分けになって勝敗が決定しないときはドローゲームで決める。1個のバクダンを含む11個のボールを投げあい、長く持っているとバクハツして負けになるのだ。

○ヒェ〜！おそれていたドローゲームになってしまった

○力いっぱいぶつけてやった。あのコアラの顔がなんともカワユイ！

○もうカンペキにバクハツしているコアラくん。ふっふっふっ。この勝負、もらった！

1人よりか2人！友達と対戦だ！

このゲームは8人まで対戦できるからおもいっきり友達と楽しんじゃお！とりあえずは1人ずつ、じみ〜に勝ち進んでいこう！

○2人とも名前をインプットしてゲームが初まる。まずはAAAくんからだネ

○とりあえず初めの相手のネコをやっつけてしまう

○すごいっ！ZZZくんはなんとビーバーにあっさりと勝ったのだ！にくたらしかったビーバーも泣くとカワイイもんだ

友達と戦うためにはまずコンピュータに勝たなくちゃ！行け〜〜、ぺんぎんくん！

というわけで、ぺんぎんくん同士の決戦にこぎつけたね。さてさて、いったいどっちが勝つのだろうか……？

○仲間と言えども勝負の世界はキビシイぞ。これからがぺんぎんくんwarsの初まりだ

○とぼけた顔をしてるけど、コンピュータを負かしてきたヤツだ。ゆだんは禁物

グッズ大集合

194ページを見てネ。

いろいろあるヨ

もうすっかりおなじみになっちゃった、ファミコンキャラクタ商品。今月もどど〜んと紹介しちゃうよ！　キミの欲しいもの、いくつある!?

今月号で紹介するのは、86年のカレンダー、カイト、ミニカイロ、タオル、ボードゲーム、おサイフ、ラミネートカードなどなど……楽しさイッパイ♡なのダ！　恒例のプレゼントもあるヨ！　194ページを見てネ！

ファミリーコンピュータカイト

（天田印刷加工株式会社）かっこイイファミコンタコをお正月の空にあげよう！　500円と350円の2種類　駄菓子屋サンにて

ファミリーコンピュータタオル

（丸真タオル株式会社）大人気！　ファミコンタオルに“スパルタンX”と“スーパーマリオブラザーズ”が仲間入り。ただいま、カセットの箱と同じデザインのパッケージ入りで、全国の有名デパート、スーパーで発売中！　価格は、ミニタオル（各300円）、フェイスタオル（各500円）、スポーツタオル（1000円）、バスタオル（1500円）。トーマス、マリオ大好きっコ、集まれ！

ファミリーコンピュータカイロ

何年か前からハヤリたした、ミニカイロ　今年は、な〜んとかわゆ〜いファミコンキャラのか大人気！　キャラクタの種類は、メーカーごとに4種類　キミだったらどれがイイ!?　駄菓子屋サンなどで売ってます。1コ50円（天田印刷加工株式会社）

ファミリーコンピュータ86年カレンダー

86年はファミコンキャラクタのカレンダーをキミの部屋に！　700円（天田印刷加工株式会社）

10月号プレゼント当選者発表

●10ヤードファイト
古沢論（東京都・12歳）
田中聡伸（福岡県・15歳）
柏谷悟志（青森県・10歳）

●ハイパースポーツ
峰徹雄（東京都・15歳）
栗田陽一（岐阜県・13歳）
藤原和豊（大阪府・13歳）

●ゲイモス
吉村健（大阪府・12歳）
井手和弘（佐賀県・12歳）
佐橋康晴（岐阜県・14歳）
長野孔明（愛媛県・12歳）
三宅弘之（岡山県・11歳）

●本将棋
石川貴夫（埼玉県・15歳）
伊藤朋克（山形県・11歳）
沼沢文彦（山形県・15歳）

●ジャイロセット
増田忠之（千葉県・12歳）
糸賀雅史（埼玉県・9歳）
中川章（滋賀県・12歳）

●F1レースバスタオル
井刈良和（東京都・11歳）
山本学（群馬県・15歳）
細野博利（長野県・12歳）
鈴木篤史（秋田県・12歳）

●エキサイトバイクバスタオル
片山洋（岡山県・7歳）
大西崇博（兵庫県・14歳）
斉藤拓也（長崎県・11歳）
土屋信一（静岡県・12歳）

●マリオブラザーズバスタオル
森田享（神奈川県・11歳）
縞谷秀樹（滋賀県・11歳）
堂前光広（北海道・11歳）
大川善隆（群馬県・12歳）

●サッカーバスタオル
古木学（神奈川県・14歳）
八木英明（千葉県・11歳）
武末宰（福岡県・15歳）
松田充代（三重県・12歳）

●ドンキーコングバスタオル
渋谷賢（兵庫県・12歳）
長沼康一（東京都・16歳）
山本真吾（静岡県・15歳）
谷川直樹（富山県・9歳）

●F1レーススポーツタオル
佐々木臣（東京都・14歳）
増戸秀夫（福岡県・13歳）
島田篤始（徳島県・15歳）
斉藤忠臣（福岡県・13歳）
井指大介（静岡県・12歳）
嵐田展之（山形県・10歳）

●エキサイトバイクスポーツタオル
松村学（奈良県・11歳）
小島美智子（東京都・12歳）
矢本貴弘（北海道・14歳）
大石勉（大阪府・13歳）
安原弘明（神奈川県・9歳）
菊地朋之（東京都・14歳）

●マリオブラザーズスポーツタオル
中野智（大阪府・10歳）
新田典基（東京都・13歳）
富田聡（東京都・10歳）
大井輝代司（東京都・16歳）
本井慎吾（兵庫県・14歳）
中村貴光（山口県・13歳）

●サッカースポーツタオル
平山健吾（岐阜県・12歳）
住永裕明（埼玉県・11歳）
塩崎洋堂（和歌山県・11歳）
飯野貴博（神奈川県・14歳）
園田英介（福岡県・11歳）
木曾義尊（群馬県・13歳）

●ドンキーコングスポーツタオル
荒木宏治（京都府・13歳）
伊藤善之（神奈川県・11歳）
阿部綾人（山形県・10歳）
瀬能準一（千葉県・8歳）
松本秋哉（東京都・13歳）
菅原正宏（岩手県・11歳）

●F1レースフェイスタオル
岩見崇行（静岡県・11歳）
皆川政敏（茨城県・14歳）
桑野和敏（大分県・10歳）
古沢文伸（東京都・13歳）
清野淳一（埼玉県・11歳）
兵庫光秋（静岡県・16歳）
栗田義昭（岐阜県・13歳）
葛西清人（青森県・14歳）
安居大輔（埼玉県・12歳）
梅野浩司（広島県・11歳）

●エキサイトバイクフェイスタオル
川端至（石川県・14歳）
岩永公就（神奈川県・9歳）
野崎智和（埼玉県・12歳）
大谷嘉宏（京都府・14歳）
矢崎史就（埼玉県・13歳）
浜口匠（高知県・14歳）
岡野憲次（大阪府・11歳）
稲垣正義（千葉県・13歳）
遠藤剛（北海道・13歳）
下家孝彦（東京都・12歳）

●マリオブラザーズフェイスタオル
田中和典（石川県・12歳）
名倉慎治（東京都・11歳）
中内功（埼玉県・11持）
豊田公次（栃木県・10歳）
崇田貴男（埼玉県・12歳）
後藤繁（神奈川県・11歳）
大沢竜介（埼玉県・11歳）
牧敏行（兵庫県・13歳）
古山智規（千葉県・10歳）
山口智則（愛知県・12歳）

●サッカーフェイスタオル
石塚伸一（東京都・13歳）
谷淵正則（北海道・13歳）
君島正貴（栃木県・11歳）
上浜昌喜（石川県・15歳）
阿部敬一（群馬県・10歳）
鹿田徹朗（大阪府・13歳）

○○有限会社ユニテックからは、ファスナーつきのおサイフと、オモテとウラでキャラクタの違う、ラミネートカードが発売中。ファスナーサイフ→280円、ラミネートカード→100円

○新作ゲームのテクニックがいっぱいの本だ。スパルタンXやドルアーガ、スーパーマリオなど人気ゲームがぎっしり。第3集も12月20日頃発売たよ（旺文社）

○フラッピーのすべてが1冊の本になったよ！ かわゆいマンガで必勝法を大紹介、パスワードも公開だ！ おまけに、認定証の応募券までついてるよ（発行 デービーソフト株式会社 発売 徳間コミュニケーションズ）

○家族やお友だちと、み〜んなで遊べるボードゲームが、静かなブームだよ。コタツでヌクヌクしながら、みんなでワイワイ遊ぼうよ！ キャラクタの種類は、アイスクライマー、エキサイトバイク、ドンキーコングJR、マリオブラザーズの4キャラクタ。全国のオモチャ屋さんにて発売中！ 各100円（TAKAHASHI）

佐藤史教（千葉県・10歳）
小熊一寿（北海道・15歳）
大歳満（広島県・8歳）
杉崎一郎太（東京都・11歳）

●ドンキーコングフェイスタオル
青柳有里（東京都・11歳）
中村昌治（大阪府・11歳）
松尾兼治（岐阜県・13歳）
阿辻嘉明（京都府・12歳）
高見守（北海道・13歳）
市川昌樹（愛知県・11歳）
今岡道輝（大阪府・12歳）
浅利三蔵（北海道・11歳）
今福公一（鹿児島県・26歳）
亀井秀一朗（鹿児島県・14歳）

●F1レースミニタオル
前田和貴（大阪府・13歳）
日下部文孝（東京都・13歳）
矢野明（兵庫県・14歳）
粉川智晶（茨城県・13歳）
本多はやと（愛知県・10歳）
浜中清人（石川県・13歳）
上田裕（大阪府・10歳）
ふじよし純（京都府・11歳）
宮園江梨子（東京都・8歳）
遠藤憲一（東京都・11歳）
彦坂宗（愛知県・9整）
江口格（宮城県・9歳）
北口晋司（京都府・10歳）
高木圭（東京都・10歳）
坂口浩治（愛知県・15歳）
岡田安正（北海道・9歳）
いたくらひろき（埼玉県・9歳）
安田晃（埼玉県・12歳）
田中寛樹（新潟県・12歳）
鈴木智久（宮城県・13歳）

●エキサイトバイクミニタオル
奥村伸介（石川県・13歳）
石原義孝（東京都・12歳）
谷昌典（滋賀県・13歳）
福元洋明（宮崎県・13歳）
山里圭一（広島県・14歳）
佃良野（神奈川県・12歳）
卯野祐明（神奈川県・12歳）
理崎守（茨城県・16歳）
竹山昌仁（愛知県・16歳）
杉山俊雄（静岡県・17歳）
西村直（大阪府・10歳）

蒲原悟（岡山県・12歳）
高井数司（愛知県・14歳）
不元木健（広島県・12歳）
佐藤紀次（福島県・14歳）
小林英勝（埼玉県・9歳）
木佐貫浩（福岡県・11歳）
嘉手納久美子（沖縄県・10歳）
加納順一（愛知県・12歳）

●マリオブラザーズミニタオル
関口鉄男（群馬県・12歳）
寺尾卓也（兵庫県・12歳）
庄子有貴（宮城県・12歳）
広瀬真紀（大阪府・19歳）
牧川圭（愛媛県・12歳）
千賀章敬（青森県・14歳）
原田輝昭（兵庫県・12歳）
鈴木孝明（東京都・11歳）
堀本明男（大阪府・10歳）
栗原篤徳（東京都・10歳）
木どう大介（埼玉県・11歳）
津田巧（宮崎県・11歳）
赤塚邦章（東京都・13歳）
太田弥（宮城県・11歳）
北沢英治（長野県・13歳）
岡村秀次（静岡県・13歳）
森川浩慈（神奈川県・13歳）
木村信之（兵庫県・13歳）
上林史明（石川県・11歳）
森本拡伸（山口県・20歳）

●サッカーミニタオル
伊藤明男（岐阜県・17歳）
鈴木裕己（愛知県・11歳）
深谷佳孝（茨城県・9歳）
森田健介（東京都・13歳）
池谷修一（神奈川県・15歳）
高橋慎治（島根県・13歳）
鈴木勝広（茨城県・13歳）
松原保博（鳥取県・10歳）
飯塚稔（埼玉県・15歳）
本橋幹夫（東京都・11歳）
皆川哲夫（東京都・9歳）
飯塚和宏（埼玉県・14歳）
佐々原義弘（愛知県・11歳）
渡辺純（愛知県・8歳）
早川正悟（東京都・12歳）
水戸祐介（新潟県・9歳）
佐久間将（千葉県・12歳）
加藤仁敏（宮城県・12歳）
秋田直紀（愛知県・12歳）

●ドンキーコングミニタオル
伊藤孝義（神奈川県・11歳）
平田隆一（福岡県・11歳）
荒木信行（埼玉県・11歳）
沢田亮介（大阪府・12歳）
中村健太郎（茨城県・10歳）
花村浩二（岡山県・12歳）
長沢一美（東京都・12歳）
諏訪正範（栃木県・13歳）
近藤仁則（岐阜県・9歳）
高橋健晴（岩手県・12歳）
佐藤晃（東京都・14歳）
冨岡拓也（埼玉県・13歳）
鈴木克洋（神奈川県・12歳）
常磐貴行（北海道・13歳）
森田敬司（神奈川県・12歳）
守田幸司（大阪府・11歳）
荒川文恵（東京都・25歳）
鈴木紀子（東京都・14歳）
叶昌平（宮城県・12歳）
四方秀幸（京都府・8歳）

●ベースボール箸箸箱セット
和田勉（岡山県・13歳）
中村健一郎（青森県・12歳）
寺井康裕（和歌山県・10歳）
橋武徳（千葉県・11歳）
伊藤保（愛知県・10歳）
高野国樹（栃木県・12歳）
前田岳（大阪府・10歳）
橋本洋一（神奈川県・13歳）
川口健治（香川県・10歳）
井上朝夫（東京都・8歳）

●テニス箸・箸箱セット
薗田泰英（栃木県・12歳）
五味恵介（埼玉県・10歳）
福田恒昭（茨城県・14歳）
伊藤幸一（宮城県・18歳）
真田剛史（東京都・13歳）
〆木智高（茨城県・12歳）
為上広宣（石川県・14歳）
筒井淳夫（愛知県・14歳）
中司正人（大阪府・17歳）
神田敏行（奈良県・14歳）

●エキサイトバイク箸箸箱セット
梅本司（北海道・13歳）
小笹宏茂（京都府・10歳）
伊藤則之（岩手県・12歳）

※次ページにつづく

ファミマガ読者プレゼント

メ切は86年1月8日(消印有効)
発表は3月発売の4月号です

アンケートに答えてトクしちゃおう!

今月のプレゼント

今月号で紹介した最新カセットをキミに!!

年末年始の新作ラッシュに便乗して、今月号で紹介したカセットを、でっかくド、ド～ンとプレゼント! でもこんなにイッパイあると、どれが欲しいかまよっちゃうよナ!? 192～193ページで紹介したキャラ商品も忘れないでね。

④ツインビー
(3名様 コナミ)

③マッハライダー
(3名様 任天堂)

②エグゼドエグゼス
(10名様 TOKUMA SOFT)

①ロットロット
(10名様TOKUMA SOFT)

⑧ソンソン
(3名様 カプコン)

⑦忍者じゃじゃ丸くん
(3名様 ジャレコ)

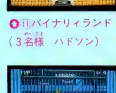
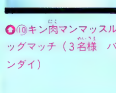
⑥超時空要塞マクロス
(3名様 バンダイ)

⑤スペランカー
(3名様 アイレム)

⑬いっき
(3名様 サン電子)

⑫ボンバーマン
(3名様 ハドソン)

⑪バイナリィランド
(3名様 ハドソン)

⑩キン肉マンマッスルタッグマッチ(3名様 バンダイ)

⑨スターラスター
(3名様 ナムコ)

⑯ぺんぎんくんwars
(3名様 アスキー)

⑮ボコスカウォーズ
(3名様 アスキー)

⑭頭脳戦艦ガル
(3名様 dB-SOFT)

192～193ページのキャラ商品の中から

⑰86年カレンダー(天田印刷加工10名様)
⑱ミニカイロ4点セット(天田印刷加工20名様)
⑲スパルタンXミニタオル(丸真タオル5名様)
⑳スパルタンXフェイスタオル(丸真タオル5名様)
㉑スパルタンXスポーツタオル(丸真タオル5名様)
㉒スパルタンXバスタオル(丸真タオル5名様)
㉓スーパーマリオブラザーズミニタオル(丸真タオル5名様)
㉔スーパーマリオブラザーズフェイスタオル(丸真タオル5名様)
㉕スーパーマリオブラザーズスポーツタオル(丸真タオル5名様)
㉖スーパーマリオブラザーズバスタオル(丸真タオル5名様)
㉗ファスナーサイフ、ラミネートカードセット(5名様 ユニテック)
㉘マリオブラザーズボードゲーム(10名様TAKAHASHI)
㉙エキサイトバイクボードゲーム(10名様TAKAHASHI)
㉚アイスクライマーボードゲーム(10名様TAKAHASHI)
㉛ドンキーコングJRボードゲーム(10名様TAKAHASHI)

関連BOOKもあげちゃう

㉜FLAPPYテクニックブック(15名様徳間コミュニケーションズ)
㉝最新人気ゲーム必勝作戦メチャガイド(10名様旺文社)

嘉村将人(大阪府・11歳)
渡辺泰介(埼玉県・9歳)
向井敬晶(大阪府・11歳)
奥野友樹(福井県・11歳)
茂木康裕(栃木県・14歳)
岩崎栄司(神奈川県・13歳)
水上博文(富山県・10歳)

●F1レース箸・箸箱セット
中村正司(福岡県・10歳)
石井たけし(神奈川県・9歳)
佐々木卓也(大阪府・12歳)
出野真路(千葉県・11歳)
岡田浩治(奈良県・14歳)
安楽濠司(宮崎県・13歳)
小林貴之(群馬県・11歳)
後藤洋人(三重県・14歳)
会田明久(東京都・12歳)
田辺史至(長野県・17歳)

●ドンキーコング箸・箸箱セット
山口実(鹿児島県・15歳)
桧山順一(茨城県・13歳)
小林大輔(千葉県・11歳)
林学(岐阜県・12歳)
山田武志(福井県・8歳)
佐々木隆昌(神奈川県・11歳)
松井康晴(大阪府・9歳)
福口岳士(茨城県・11歳)
小久保千絵(千葉県・7歳)
壺池正(大阪府・9歳)

●ドンキーコングJR箸・箸箱セット
白倉尚(宮城県・7歳)
布施隆幸(山形県・11歳)
加賀谷淳(北海道・12歳)
花井健一(三重県・9歳)
藤原あすか(京都府・7歳)
諏訪洋子(北海道・19歳)
加藤鉄男(神奈川県・14歳)
山田孝夫(東京都・21歳)
上本健吾(沖縄県・11歳)
岡野良樹(愛知県・13歳)

●マリオブラザーズ箸・箸箱セット
蝦名竜大(青森県・14歳)
玉造光孝(千葉県・13歳)
角井淳志(京都府・12歳)
中村英明(東京都・11歳)
江川嘉紀(和歌山県・15歳)
山本悟(神奈川県・5歳)
吉沢功二郎(東京都・10歳)
冨嶋紀幸(愛知県・12歳)
佐野安彦(山梨県・11歳)
北野達啓(愛媛県・12歳)

●サッカー箸・箸箱セット
山口英幸(山形県・12歳)
坂井寿和(東京都・10歳)
北坂祐介(愛知県・11歳)
蒔田幸司(神奈川県・10歳)
家元一裕(兵庫県・11歳)
宇津木悟(埼玉県・21歳)
岡村正史(東京都・13歳)
高橋優一(山形県・10歳)
辻勇一郎(新潟県・10歳)
久保洋介(石川県・12歳)

※敬称は省略させていただきました

ファミリーコンピュータMagazine

86年1月号読者アンケート

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？

②あなたが持っているファミリーコンピュータのカセットを下の表より選んで○をつけてください（いくつでも）。

③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください（5本まで）

④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいゲームはありますか？（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること）

⑤今月号の記事のなかでおもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑥また、つまらなかったものを3つ選んで番号を書いてください。

⑦今後、ファミマガでとりあげてほしい記事はありますか？

⑧あなたがファミマガ以外によく読む雑誌名を書いてください。

今月号の記事

No.	記事
1.	表紙
2.	ロットロット
3.	エグゼドエグゼス
4.	マッハライダー
5.	ツインビー
6.	スペランカー
7.	超時空要塞マクロス
8.	忍者じゃじゃ丸くん
9.	ソンソン
10.	スターラスター
11.	キン肉マンマッスルタッグマッチ
12.	バイナリィランド
13.	ボンバーマン
14.	いっき
15.	頭脳戦艦ガル
16.	ボコスカウォーズ
17.	ぺんぎんくんwars.
18.	超ウルトラテクニック100＋1
19.	ファミマガ認定ハイスコアルーム
20.	若先生の自作面コンテスト
21.	3誌横断クイズベンチャー
22.	ロットロットルーム
23.	〈必勝法タウン〉レッキングクルー
24.	〈必勝法タウン〉シティコネクション
25.	ファミコンキャラクタ商品大集合
26.	プレゼント&アンケート
27.	カセットベスト10
28.	〈まんが〉プログラマーたけし
29.	〈プログラム〉フワフワ バレー
30.	〈プログラム〉ボール パニック
31.	EE、LL、完全解剖

No.	カセット名
1	アイスクライマー
2	アーバンチャンピオン
3	イー・アル・カンフー
4	エキサイトバイク
5	エクセリオン
6	F1レース
7	エレベーターアクション
8	ギャラガ
9	ギャラクシアン
10	クルクルランド
11	けっきょく南極大冒険
12	五目ならべ
13	ゴルフ
14	アストロロボ・SASA
15	サッカー
16	ジッピーレース
17	スーパーアラビアン
18	スターフォース
19	スパルタンX
20	スペースインベーダー
21	ゼビウス
22	ダックハント
23	ちゃっくんぽっぷ
24	チャンピオンシップロードランナー
25	ディグダグ
26	テニス
27	デビルワールド
28	10ヤードファイト
29	ドアドア
30	ドンキーコング
31	ドンキーコングJR
32	ドンキーコングJRの算数遊び
33	ドンキーコング3
34	ナッツ&ミルク
35	忍者くん
36	ハイパーオリンピック
37	パックマン
38	バルーンファイト
39	バンゲリングベイ
40	ピンボール
41	ファミリーベーシックV3
42	フィールドコンバット
43	フォーメーションZ
44	フラッピー
45	フロントライン
46	ベースボール
47	ホーガンズアレイ
48	ポパイ
49	ポパイの英語遊び
50	麻雀
51	マッピー
52	マリオブラザーズ
53	4人打ち麻雀
54	レッキングクルー
55	ロードファイター
56	ロードランナー
57	ワイルドガンマン
58	ドルアーガの塔
59	バトルシティー
60	ワープマン
61	ゲイモス
62	ハイパースポーツ
63	ロボットブロック（ファミリーコンピュータロボット用）
64	ロボットジャイロ（ファミリーコンピュータロボット用）
65	本将棋
66	スーパーマリオブラザーズ
67	おにゃんこTOWN
68	シティコネクション
69	ルート16TURBO
70	プーヤン
71	高機動戦闘メカ ヴォルガードII
72	頭脳戦艦ガル
73	ロットロット
74	エグゼドエグゼス
75	バックランド
76	バーガータイム
77	1942
78	カラテカ
79	ポートピア連続殺人事件
80	ルナーボール
81	忍者じゃじゃ丸くん
82	ダウボーイ
83	チャレンジャー
84	スカイデストロイヤー
85	ツインビー
86	ボコスカウォーズ
87	ソンソン
88	キン肉マンマッスルタッグマッチ
89	パチコン
90	ぺんぎんくんwars
91	スターラスター
92	いっき
93	オバケのQ太郎ワンワンパニック
94	グーニーズ
95	マクロス
96	グラディウス
97	忍者ハットリくん
98	ボンバーマン
99	バイナリィランド
100	スペランカー
101	テグザー
102	マッハライダー

ファミリーテレフォンMagazine

12月7日スタート

東京 03-459-8000

12月7日から、キミの1週間は楽しくなるゾー。ファミコンに関する最新情報がいち早く聞けるテレフォンMagazineがスタートするヨ。次のファミマガが発売されるまで1ヵ月も待てないというキミには耳よりの、ウル技に新ソフト情報、そして「テクノポリス」「プログラムポシェット」との3誌横断ウルトラクイズ〝クイズベンチャー〟のヒントなど……。テレマガカレンダーをキミの予定表にしよう!

今月のテレマガカレンダー

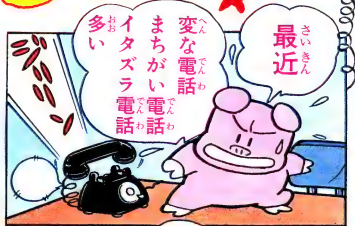
左のカレンダーを見てネ、金～月がテレマガ、火～木はハイスコア情報。ただし12月27日～1月6日までは編集部がお休みなので、同じ内容になるけどガマンしてネ。そのかわり1月7日からは新年第1弾のテレマガがきけるヨ!

〈カレンダーの見方〉 サイクルは1週間、同じ色の日は同じ内容だョ(点線内はハイスコア情報)。

日	月	火	水	木	金	土
						12/7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1/1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13					

編集部からのおねがい
まちがい イタズラ
電話はヤメテ!
まんが／山田ゴロ

最近
変な電話
まちがい電話
イタズラ電話
多い

編集部だけでなくカセットのメーカーや、1番ちがいなどでメイワクしている家や会社もある
おたくの電話がまたうちにかかってきたのよ

まず番号は正確に!
そんなことわかってるもくん!
ジーコ
ぼく、まちがえないように大きな紙に書いてひとつひとつきちんとまわしてるんだぜ!
○○－△△△－□×□×

もしもし市川くんっ
山本です

いけね!
ガチャ

こらっ!

ダイヤル式で急いでかけようとググっとムリにもどすと1番ちがいになったりするんだよ!
それと市外局番を忘れるな!

そして、もしまちがってしまったら「ごめんなさい」「まちがえました」とかならず言おう!

ごめんなさいまちがえました
ペコ
ペコ
きってからじゃおそいんじゃ!

いちばんいけないのはイタズラ電話
たとえば!
無言電話
……
とると
ガチャン
いきなり大声を出してガチャ!
わっ出た!
スケベなことを言う
ケッ
ほんとにやめろよな頭が悪いとしか思えないぜ
ほんとに頭が悪いんだろ
電話1本にもマナーがあるんだよ
あの〜その〜なんだっけ?
電話をかける前に用件をまとめておく! そして相手がでたら用件をハッキリと
あのね! ききたいことがあるんだ
声は小さすぎず大きすぎず!
それにいきなり用件をペラペラしゃべらない 編集部や各メーカーには担当者がいるんだよ
ベーシックのことをききたいんですが、
はい それじゃ担当の岡林にかわります
電話は相手の姿が見えません それを悪用しないで気持ちよく話せるようにしようね
うん

新作ラッシュというほどでもない今月のベスト10。もうみんなとふる〜いおつき合いのゲームもあれば、初登場でいきなり上位に顔をのぞかせているものもある。寒い冬をファミコンで楽しく過ごそうとしているキミ。このベスト10を見てからオモチャ屋さんに走っても遅くはないよ！ というわけで、栄光あるベスト10の発表デス。

スーパーマリオブラザーズ

任天堂 4900円

©Nintendo

先月初登場でいきなりトップ1だったスーパーマリオブラザーズ。10コインブロックやかくれステージなど不思議な現象がいっぱいつまっていて、何時間もゲームって指先が痛くなってもあきないネ。さすがのマリオ、トップの座をゆずらずに今月も1位だよ。

チャレンジャー

ハドソン 4900円

©HUDSON SOFT. MOMO

ファミコン初のリアルタイム・アドベンチャーゲームといえばこのチャレンジャーだけど、みんなの期待通りしっかり第2位にランキングされたぞ。
ちょっとやそっとじゃ先に進めなくって頭が痛くなっちゃうネ。ワルドラド島のナゾを解くため、キミは何日悩んだかな。

週間ベスト10

	9/30〜10/6	10/7〜10/13	10/14〜10/20	10/21〜10/27
1	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ	チャレンジャー	スーパーマリオブラザーズ
2	シティコネクション	シティコネクション	スーパーマリオブラザーズ	チャレンジャー
3	プーヤン	ドルアーガの塔	シティコネクション	シティコネクション
4	ハイパースポーツ	スパルタンX	プーヤン	ドルアーガの塔
5	スパルタンX	ルート16ターボ	スパルタンX	スパルタンX
6	ルート16ターボ	ハイパースポーツ	ルート16ターボ	プーヤン
7	ドルアーガの塔	プーヤン	ゴルフ	ゴルフ
8	バトルシティー	ゴルフ	ドルアーガの塔	スターフォース
9	ハイパーオリンピック	アイスクライマー	ベースボール	エレベーターアクション
10	ゴルフ	忍者くん	本将棋	ハイパースポーツ

NO.3 シティコネクション
先月NO.7

ジャレコ　4900円

©ジャレコ

強力な新作が入ったにもかかわらず、毎週高い位置にランキングされているね。おてんばクラリスのパワーはやっぱりたいしたもんだ！　先月の7位から4ランクアップして、今後の順位に注目される赤丸急上昇のゲームなのだ。

NO.4 プーヤン
先月NO.2

ハドソン　4900円

©コナミ/HUDSON SOFT

先月にくらべると少し元気がないみたいだけど、かわいいキャラクタを支持するファミコン少年は数多いのだ。メルヘンチックな画面を中心に、ゲームそのものがとってもかわいいから、女の子の人気がダントツなんだ。

NO.5 スパルタンX
先月NO.5

任天堂　4900円

©Nintendo

さすがというか、やっぱりというか、とにかく全国のファミコン少年の間で、スパルタンXの人気はただモンじゃないみたいだ。こんなに長い間ベスト10入りしているゲームもめずらしいよね。たいしたもんだ！

NO.6 ドルアーガの塔
先月NO.3

ナムコ　4900円

©㈱ナムコ

やっぱり今月もランキングされたな、というかんじのドルアーガの塔。60面まで進めた子はおめでとう。宝の出しかたなんてもう暗記しちゃったかな。遊べば遊ぶほど奥が深くなっていく、味のあるゲームだよ。

NO.7 ハイパースポーツ
先月NO.9

コナミ　4500円

©コナミ

冬になるとどうしてもお家の中でしか遊ばなくなるキミ。ぜひハイパースポーツで汗をかくべき！　反射神経が鈍くちゃできないから、なかなかいい運動になるぞ。てなわけで今月もみごとベスト10入りだね。

NO.8 ルート16ターボ
初登場

サン電子　4900円

©サン電子

今月初登場の新作だ。レーダーモードと拡大モードを頭の中で組みたてながらゲームをしないといけないから、単なるカーレースより難しいね。100種以上もあるコースのうちで、キミはどれくらい征服できたかな？

NO.9 ゴルフ
初登場

任天堂　4500円

©Nintendo

ふだんはほとんど縁のないスポーツだけど、ゲームしてみるとこいつがなかなかやめられない。そんな根強いファンのおかげで、初登場となりました。パパとプレイして競争してみるのもおもしろいかもね。

NO.10 スターフォース
先月NO.8

ハドソン　4900円

©TEHKAN/HUDSON SOFT

5位のスパルタンXと同様に、これもすごく息の長いゲームだ。いろんなウル技があるけれど、全部クリアするには何日もかかってしまうのだ。今月はベスト10のラストにランキングされたけど、来月はどうなるのかな。

ファミリーコンピュータ Magazine
2月号は1月8日発売です!
定価350円
新作ラッシュも一段落。今度はゲームのウデをみがこう! 次号は、チャレンジャー、ツインビーほか人気ゲーム完全攻略法の大特集だぞ!
POKE!
MADE IN JAPAN
ファミリーコンピュータMagazine編集部・編著の単行本も勢ぞろい!!
スーパーマリオブラザーズ完全攻略本 発売中 定価390円
マッハライダー完全攻略本
定価未定 1月10日ごろ発売
ツインビー完全攻略本
定価未定
1月15日ごろ発売
超ウルトラ技決定版
定価480円
12月12日ごろ発売
パックランド完全攻略本
予価300円
12月20日ごろ発売
ファミリーコンピュータ スーパーマリオブラザーズ完全攻略本
ファミリーコンピュータ 超ウルトラ技決定版
ファミリーコンピュータ パックランド完全攻略本
ライバルに差をつけろ! この一冊で不思議謎が全部キミだけのものだ!!

対応しないソフト《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀。《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。《コナミ》けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

※任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

macro technica スピタル産業株式会社 〒101 東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03) 251-2918(代)

●入手困難の場合は当社までご連絡下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル機構で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。

ファミリーコンピュータMagazine 1986 1月号

昭和61年1月10日発行 第2巻第1号（通巻6号）
発行人 栃窪宏男 編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 編集部直通☎03(459)1700㈹ ☎03(433)6231㈹
特別定価 380円

雑誌 17775—1